

# 바람직한 새 세상

- 지속가능하고 다양성이 존재하는 창조적인 2042년의 삶-

라라 드하인첼린과 <창조적 미래 운동>

## <바람직한 새세상>을 펴내며

지난 2012년 6월, 우리나라의 반대쪽 리우 데 자네이루에서 1992년 지구환경정상회담 20주년을 기념한 리우 + 20 회의가 개최되었다. ‘우리가 원하는 미래’라는 슬로건 아래 기후, 녹색경제, 빈곤, 여성, 원주민 문제, 지속가능한 발전을 가능하게 할 제도, 체제 등이 논의되어졌으나 유감스럽게도 선언이상의 성과를 이루지는 못했다. 그럼에도 불구하고 지속가능한 발전, 지속가능성이란 낱말은 미래를 규정하는 개념으로 완전히 자리잡았음을 알게 해주었다.

우리는 바로 그 리우+20회의가 펼쳐지는 현장에서 이 책을 구할 수 있었다. 지속가능성을 개념 위주로 풀지 않고, 지속가능한 미래는 이렇게 될 것이다라는 가상적 현실을 보여주는 것이었기에 매우 흥미로운 자료였다. 엘더스 혁슬리의 멋진 신세계에서 차용했다는 구성 방식대로 저자가 그리는 2042년의 모습을 담은 것이다.

하지만 번역을 시작하고 내용을 찬찬히 읽으면서 여러 가지 난관에 부딪혔다. 우선 개념에 대한 설명들이 분명치 않고, 과연 이러한 미래가 가능할까라는 의문이 떠나지 않았기 때문이다. 초벌 번역을 맡았던 성혁수씨가 애를 많이 썼으며 이후 교열을 보는 과정에서 우리와 정서가 맞지않거나 불필요한 부분이나 중복된 부분들은 삭제하기도 하였다. 원문에 충실해야 하지만 그러기에는 브라질이라는 지역과 우리가 가진 문화와 전통의 간극은 만만치 않았다. 이 책의 미덕 중 하나가 삽화와 박스로 이루어진 짧은 글들인데, 이 역시 거의 살리지 못했다. 나중에 기회가 된다면 삽화와 박스글까지 살린 형태로 다시 보완할 수 있을 것이다.

이 책에서는 말 그대로 2042년 미래의 모습을 보여주고 있다. 저자들은 2012년 브라질 리우+20 회의에서부터 시작되어 2013년에 대거품시대가 도래한다는 것을 전제로 이야기를 풀어간다. 독자들은 지금 현실의 모습이 아니라 2042년의 모습이라는 것을 끊임없이 상기하면서 읽어나가야 할 것이다. 자칫하면 이게 뭐 소리라고 어리둥절해할지 모르기 때문이다. 2042년의 모습은 말 그대로 상상이다. 하지만 이 상상이 전혀 터무니없는 것은 아니다. 실제로 학자들이 논의한 결과가 담기기도 했고, 많은 사람들과의 토론과 협업을 통해 생산하였기에 나름대로 타당한 근거도 있다.

이 책의 내용처럼 미래가 꾸며질지는 모르지만 그래도 이런 세상을 그려보는 것은 나쁘지 않아 보인다. 미국 배우 우디 알렌이 “나는 미래에 흥미가 있다. 왜냐하면 미래는 내가 남은 생을 보낼 곳이기 때문이다.” 라고 말한 것처럼 미래는 나의 나머지 시간, 또는 우리의 아이들이 살아가야할 시간이기에 암울함 대신 지속가능하고 평화로우며, 멋진 미래가 되기를 기대해본다.

아무튼 멋진 미래, 지속가능한 미래를 꿈꾸는 많은 이들이 이 책을 보기를 원하며, 번역, 출판을 흔쾌히 수락해준 저자 라라 드하인첼린에게 감사드린다.

2012년 12월  
인천의제21실천협의회 상임회장 박상문

## 안될 이유가 없잖아?

이 책은 미래를 생각할 때 현재와 별반 다르지 않고 말로서만 그럴듯한 미래가 아닌 **바람직한 미래**로 우리를 안내할 단초 역할을 할 것이다. 단순한 자산보다는 가치가 더 평가받는 새로운 경제를 만들면 왜 안 되는가? 시민들의 직접 참여와 장점에 의해 운영되는 정부를 만들면 왜 안 되는가? 단순히 점유하는 공간이 아니라 시민들이 즐기는 것을 목적으로 하는 도시를 만들면 왜 안 되는가? 21세기에 모든 활동의 기준이 돌봄이 된 적이 있었는가? 올바른 선택을 하고 그에 따른 결과들을 이해하게 만드는 교육을 하면 왜 안 되는가? 왜 두려움과 불신에 의해 야기된 모든 일상의 문제를 안고 살아야 하는가? 신뢰에 기반을 둔 관계, 경제 그리고 영역을 만들면 왜 안 되는가? 왜 작업방식으로 협력을 사용하지 않는가? 지속 가능하고 다양성이 존재하는 창조적인 세계는 왜 안 되는가?

### 라라 드하인첼린

브라질 창조적 경제 분야의 선구자중 한명으로 창조적 경제의 경험을 바탕으로 지속가능한 미래의 모델에 관련된 문화, 예술 작업에 몰두하고 있다. 현재 브라질 창조적 미래 운동(Crie Futuros Movement) 창설자. UNDP 남-남 협력을 위한 특별기구 자문위원, Pontifical 가톨릭대학의 미래연구토대의 창립자  
홈페이지 [www.laladeheinzelin.com](http://www.laladeheinzelin.com)

## 작가의 인사

### 바람직한 새 세상에 오신 것을 환영합니다.

이 책을 읽는 동안 당신은 2042년에 와 있는 것이다. 이 책은 미래에 대한 각본이나 계획을 담은 기술적인 책이 아니라 영감을 주기위한 책으로 모든 연령, 배경, 교육을 받은 사람들의 욕구가 구체화된 미래를 보여준다.

이 책의 제목은 1932년 음울한 미래를 묘사한 앨더스 헉슬리의 미래소설 “멋진 신세계 (Brave New World)”에서 영감을 받았다. 실제로 요즘 주류언론, 게임, 과학소설 등에서 묘사되는 미래는 음울한 모습이다. 하지만 <창조적 미래 운동 Crie Futuros>가 지지하는 가설은 우리가 꿈꾸는 것이 미래가 된다는 것이다. 그렇기 때문에 우리는 밝은 미래가 이뤄질 수 있도록 긍정적인 미래를 창조하고 진파하는 활동을 한다.

이 책의 내용은 두 가지로 구성되어 있다. 한 가지는 2008년부터 진행돼 온 Crie Futuros 운동에서 만들어진 미래상이 강조되거나 내용에 포함되어진 것이고, 다른 한 가지는 주로 1장에서 설명된 내 개인적인 개념이다. 나머지 장에서는 미래를 형성하는 에너지로서 내가 인식하는 것들을 설명하고 있다.

각 장들은 유사한 경향을 띠는 것을 피하기 위해서 의도적으로 포괄적이고 일반적인 일상의 큰 주제들로 구성이 되어 있다. 예를 들어 “교육”은 (제도권)학교만을 연상시키기 때문에 “가르치기와 배우기”처럼 많은 내용을 담을 수 있는 단어를 사용했다. 각 주제들은 더 자세히 다뤄질 수 있는 것들의 개요일 뿐이다. 그리고 묘사된 주제들은 <창조적 미래운동> 홈페이지에 나와 있다. 여기에는 해결책, 호기심, 부족함, 망상, 발명, 유아기적 분별, 법의 초안, 뛰어난 의견, 가치 등이 있지만 아직은 불가능한 의견들이 담겨있다. 이것들은 우리의 미래를 창조하는 데 필요한 능력(또는 어려움)을 생각할 수 있게 한다.

안타깝게도 우리가 수집했던 미래들 중 많은 것들이 창조적이거나 긍정적이지 않고, 추상적(“모두가 행복한 세상”)이거나 주류 언론들로부터 기인한 메시지의 반복(“우리는 강을 보호할 것이다.”)이었다. 모든 미래는 새로운 내용, 이미지, 영상들로 편집되거나 보충될 수 있기 때문에 여러분들이 우리 홈페이지(www.criefuturos.com 포르투갈어, 영어, 스페인어)에 방문하여 상호작용 해주길 바란다. 우리의 목적은 이 책이 결정권자인 리더들을 고양하고 기회를 알게 하는 것뿐만 아니라 미래를 창조하기 위해 더 많은 사람들을 동기화 하는 것이다. 하지만 무엇보다도 우리는 당신이 이 책을 즐겁게 읽고 이 질문을 떠올리기 희망한다. “왜 안 되는데?”

## 추천글

### 미래를 창조하기 위해서는 미래가 태어나도록 해야 한다.

장면1: 2010년 10월에 나는 Rio+ 20을 준비하는 초기 모임에 라라와 함께 하면서 우리가 원하고 필요로 하는 문명 전환을 위한 전망을 토론하곤 했었다. 우리는 “지속가능성을 위한 지구동맹”과 같은 것을 다루고 있었다. 필연적으로 우리는 다른 이들과 논의를 같이하게 되었고, 급기야 우리는 깃발을 세웠다: 전략과 행동 계획은 충분조건이 아니라 필수조건이다. 우리는 수백만 명의 정신을 고양할 수 있는 창조적 에너지를 동원하고 감독할 수 있는 미래의 긍정적인 조망이 필요하다. 의견은 존중되고 경청되었지만 지침으로 간주되지는 않았다.

장면2: 동료 미래 창조자들과 세미나를 준비하면서 Rio+ 20에서 다뤄질 것을 토론했다. 두 가지 경구가 머릿속에 떠올랐고 점점 나는 이것들이 진실이라고 믿는다. 하나, “Rio+ 20은 세계가 단순히 국가들의 합이 아니라는 것을 깨달을 기회이다.” 관계는 광대하다 그리고 정치적이고 사회적인 조직체계의 진정한 재창조가 요구되어 진다. 국가의 논리는 세계가 닫힌 경계와 통제되는 국경을 가진 세계로 분절되는 것을 가정한다. 우리가 이미 경험하고 있는 실제보다 더 부조리한 것은 없고 이것은 매일 명확해지고 있다. 이러한 발견은 현존하는 거대한 기술적 사회적 가능성의 인식에 더해서 다른 경구를 이끌어낸다. “Rio+ 20의 운명이 걸린 것은 미래를 당장 창조하는 것이다.” 우리가 미래를 얘기할 때 미래는 이미 우리 안에 있다. 다만 그것을 표면으로 이끌어 내는 것이 필요하다. 하지만 미래를 창조하기 위해서 우리는 미래가 태어나도록 해야 한다. 그리고 지금이 그때이다.

장면3: 매일의 일상은 우리의 가장 세속적인 결정조차도 미래에 대한 기대가 의식하지 않는 사이에 내포되어 있다는 것을 드러낸다. 미래는 현재 우리의 결정에 의해 결정된다. 현재 뉴스, 영화, 책, 예술작품 등에 통용되는 공통의 미래상은 멀지않은 미래에 종말론적인 미래가 닥칠 것이라는 전망이 지배적이다. 우리가 당장 이미 우리의 가슴을 뛰게 만드는 매력적인 미래에 대한 전망을 강화하지 않는다면 암울한 미래가 창조될 것이다.

장면4: 2010년 10월에 Rio+ 20를 준비하는 첫모임이후 1년 반이 지난 후에 라라가 내게 전화를 했다. 라라는 가치 있는 미래를 공유할 수 있는 제안을 촉진하기 위해 몰두하고 있었고 Rio+ 20에서 출간할 책(당신이 읽고 있는 이 책)을 만들고 있었다. 라라는 이 책을 만드는 것을 도와달라고 했고 나는 기꺼이 동의했다. 그리고 Vitae Civilis의 동료들과 우리와 같이 미래를 창조하는 것이 가능하다는 것을 알고 있는 다른 많은 사람들이 동참했다. 결국 우리는 수년 동안 매일같이 이 작업을 했다. 라라의 열정과 끈기에 경의를 표한다. 우리가 열망하는 미래의 창조와 이 미래가 이뤄지게 하는 노고에 동참하여 예측을 나눌 당신을 환영한다.

아론 베링키 Vitae Civilis 코디네이터(국제 업무)

## 차 례

### 1. 왜, 무엇을, 어떻게?

바람직한 미래를 창조하라  
시작점  
지속가능성은 어떻게 증진시키나?  
도움의 손길을 미래로 빌려주기

### 2. 새로운 미래를 위한 가치들의 평가, 협상

살기위해서 일하는가? 일하기위해서 사는가?  
풍부함의 경제를 뒷받침하는 체계들  
시간: 제 5요소  
4DxT 경제: 다차원적인 자원, 결과, 가치  
선형에서 용적으로: 이해하고 행동하기위해 시각화하라  
부를 측정하기 위한 새 지표들과 방법들  
활성화 기능: 절대적 가치로부터 상대적 가치로  
4DxT 화폐과 대안 화폐  
새로운 원동력  
다중화폐 벌기, 경제2.0에서의 생활

### 3. 관리와 결정, 그리고 협력

정부 방식의 변화  
국경으로부터 막으로, 벽으로부터 피부로  
계획하기, 오랜 기간, 의지  
국가의 역할: 촉진자와 연결자  
네트워크 관리: 당신이 가지고 있는 것을 이용하라  
혁신, 소프트웨어와 적정기술  
새 법: 신뢰와 단순함이 규칙이다.  
미래를 전망하는 아이디어: 미래의 문화는 어떤 모습일까?  
미래를 관리하라

### 4. 거주, 이동, 순환

도시들  
이웃 속에서  
교외지역에서  
이동하기  
21세기의 르네상스  
분리되지 않은 자연과 문화

## 5. 돌봄, 양육, 재생산

우리의 본성, 자연을 느끼기

재활용으로부터 감정이입으로: 지속가능성 뒤집기  
물

우리는 식량 이상의 것을 원한다.

다중, 초월, 복합 건강

2042년의 건강, “난센스학”의 전망으로부터  
충분한 돌봄

## 6. 배움, 창조, 소통

우리는 어디에 있는가? 시간 흐름의 또 다른 해석

융합 : 예술 + 과학 + 경제 + 사회 + 기술 + 환경

교육창조(EDUCREATIVE) 과정의 각 층위별 도구들

교육창조(EDUCREATIVE) 공간에 대하여

미래를 돕기

교육과 미래

우리가 살고 있는 세계를 우리가 원하는 세계로 만들기

## 7. 존재, 관계, 연결

일 년 그리고 하루로 치환된 역사

Gaia, 살아있는 존재로서의 지구

초월적 문화

순환, 흐름, 규정

예술적 인간

두려움으로부터 현재까지

바람직한 것과 그럴듯한 것

“모든 사회는 **역사와 꿈**에 기반을 두고 이루어진다.” - 카를로스 후엔테스

미래를 예측하는 최선의 방법은 미래를 창조하는 것이다 - 피터 드러커

리우+20 회의는 세계는 단순히 국가들의 합이 아니라는 것을 깨달을 기회이다.

바람직한 미래를 믿고 창조하는 모든 사람들을 위하여.

당신의 꿈이 또 다른 세상을 품고 있는 이 세계에서 성장하고 있는 미래를 비옥하게 한다.

## 1장 왜, 무엇을 위해, 어떻게

“미래는 과거로부터의 꿈이고 현재의 선택이다.” Crie Futuros

### 1. 바람직한 미래를 창조하라.

이전에는 꿈이었던 많은 것이 오늘날에는 현실이 되었다. 영상회의, 노트북, 무선기술 등의 정보와 소통에 관련된 많은 것들, 또한 많은 차들과 패스트푸드, 로봇수술, 태양열 기구들로 가득한 거대도시도 그렇다. 이것들은 그 당시 그것을 보고 자라며 꿈을 현실로 이룬 사람들에게 흥미를 갖게 하고 영감을 주었다. 이 이미지들은 생활방식의 선택, 정치, 투자 순위, 기술적 창조 활동 등에 영향을 주었다. 또한 어떠한 미래를 원하고 만들어갈 것인지에 대해 희망하고 따라서 창조할 것인가를 지시하기도 한다. 모든 가능한 형태를 띤 자동차의 편제, 행복과 동의어가 된 소비주의, 외부세계로부터 가족과 개인을 분리하여 가두는 집, 고도로 복잡해지고 값 비싼 전쟁 도구들. 에너지와의 관계를 고양하는 이미지, 소비, 지속가능성, 협동, 동료와의 관계.

그럼에도 불구하고 명확한 것은 우리가 미래를 어떻게 상상하는가가 미래의 창조에 영향을 미친다. 오늘의 선택이 내일을 만든다. 선택을 바꾸는 것이 미래를 바꾼다. 그러면 우리는 어떤 선택을 해야 하는가? 어떻게 선택할 것인가? 우리는 우리의 선택을 안내하고 창조에 영감을 줄 바람직한 미래에 대한 비전이 있는가? 미래주의자 피터 드러커는 “미래를 예측하는 최선의 방법은 미래를 창조하는 것이다”라고 말했다.

하지만 60년대 이후 미래에 대한 대부분의 일반적 이미지는 음울하고, 냉혹하거나 막연하다. 폭력, 재앙, 위협의 이미지들이다. 오늘날 (적지만) 미래의 이미지는 주로 비디오게임과 과학소설에서 발견되는데 희망을 주는 것이 아니라 위협을 하는 내용이다.

더 나은 그리고 실현가능한 세상을 위해 필요한 모델로 방향을 전환하거나, 창조에 영감을 줄 수 있는 바람직한 미래에 대한 이미지와 의견을 꿈꾸고 전파하는 것이 필요하다.

항상 세상을 관찰하면서 우리가 원하는 변화는 무엇인가를 찾고 “왜 안 되는데?”라는 생각을 하라. 이것이 유토피아를 꿈꾸는 것 같지만 수많은 사람들과 우리와 함께 바람직한 미래를 위해 협업을 이루었던 단체들이 우리의 꿈이 불가능하지 않다는 것을 잘 보여주었다. 예컨대 단 이틀 만에 돈도 없는 저소득층 동네 주민들이 공원과 탁아시설을 만들어 내기도 했다.

지속가능성은 현재 우리가 만드는 조화로운 선택으로부터 오기 때문에 미래를 시각화하는 것이 중요하다. 만약 우리가 미래에 조용하지 않는다면 우리는 단기적인 관점에서는 고려되는 전망과 우선권에 근거해서 선택을 하거나, 정책을 고안하기위해 많은 시간, 자원, 기회들을 낭비할 위험에 처하게 된다. 예를 들어 19세기 후반 영국의 도시 계획가들과 미래주의자들은 도시가 성장하면서 여전히 말에 의해 에너지를 얻을 것이라고 믿었다. 그래서 말 분노를 어떻게 치울 것인가? 말에게 기저귀를 채울까? 그러면 기저귀와 말똥은 어떻게 처리할 것인가? 같은 것이 가장 중요한 과제중의 하나였다. 이 문제를 해결하기 위해 엄청난 에너지를 쏟아 부었지만 30년도 되지 않아 그들이 깨달은 것은 이 문제는 더 이상 고민할 필요가 없다는 것이었다. 왜냐하면 자동차가 말을 대체했기 때문이다. 이것은 우리가 다른 미래를

시각화하는 노력을 하지 않는다면 많은 걱정들과 정책들이 “말 기저귀” 같이 의미 없는 이슈가 될 수 있다는 것을 상징적으로 보여준다.

사람들과 국가의 부는 단지 얼마만큼의 돈을 만들어 내는 가로 측정되고 있다; 거의 모든 것이 하드웨어 같은 기반시설에 투입되고, 소프트웨어 같은 정보와 과정에는 거의 아무것도 투입되지 않는다. 비극적인 예가 브라질 월드컵과 올림픽게임 예산이다. 우리가 그것들에 몰두하고, 기반시설을 짓는 동안 우리는 우리가 가진 소중한 재생불가능한 자원인 시간의 막대한 손실을 낳고 있다. 이것은 지속가능한 생활을 위한 디자인에서 다시 생각되어야 할 “말 기저귀” 같은 것이다.

## 2. 시작점

“문제가 되는 것들을 만들 때 사용했던 생각방식으로는 문제를 해결할 수 없다.”

Albert Einstein

“바람직한 새 세상”은 2008년에서 2012년 사이에 수십 개의 네트워크에 속해있는 다양한 연령, 직업을 가진 사람들이 창조한 수백 개의 미래에 기반을 두고 구성하였다. 기술적 치장 없이 단순하고 다양하며 밝은 언어로 각 점들을 연결하여 우리가 원하는 생활방식의 전체 그림을 보여준다. 우리는 존재하고 있는 “다른 가능한 세상”의 어떤 특성들이 이 작업을 통해 드러났다고 느낀다. 어떤 세상의 지속가능성은 오래된 방식을 단지 비틀기하는 것에 의해 이뤄지지 않는다. 우리는 새로운 것에 대해 말하고 있다.

창조적인 것과 미래적인 것이 창조적 경제와 협동 방식에 기반을 둔 지속가능성의 비전에 통합되게 하는 광범위한 작업을 통해 우리는 새로운 것을 만들어낸다. 이 작업은 문화부문, 기업, 지방정부, 개발기구, 국제기구, 공동 네트워크 등의 다양한 주체들이 참여한 활동을 통해 구성될 것이다.

이 과정에서 우리가 발전시킨 개념, 도구들은 미래를 이끄는 방법과 지속가능한 삶의 방식을 디자인하는 방법으로 우리를 안내할 것이다. 우리는 다양한 영역에서 적용될 수 있는 종합 방식을 추구하는 융합하는 사람이다.

## 3.지속가능성은 어떻게 증진시키나?

지구는 하나뿐이고 자원은 한정되고 부족한데 지속가능성은 어떻게 증진시킬 수 있을까? 아마 창조적 경제가 그 답이 될 수 있을 것이다.

우리가 살아가는 기반이 되는 사회, 경제, 정치 분야는 토지, 금, 기름과 같은 유형의 자원, 한정되고 소모되는 물질 자원으로 조직되는 세기에 살고 있다. 이러한 유한성은 경쟁에 기반을 둔 결핍의 경제를 창조한다. 반면에 문화, 지식, 경험과 같은 무형의 자산은 무한하고 소모되어지지 않는다. 무형의 자산은 협동의 방식에 기반을 두어 풍부의 경제를 지지한다.

단순하게 말하면, 전통적인 경제는 유형의 자원에 의해 정해진다. 유형의 자원을 이용하는 경제방식은 필연적으로 지속가능하지 않은 방식을 만들 수 밖에 없다. 하지만 창조적 경제는 무형의 자산에 기반을 둔다. 역설적이게도 “가난한” 나라의 문화적 자산과 사회적 자산

의 크기는 매우 풍부한 것을 알 수 있다. 창조적 경제는 물질자원에 기반을 둔 경제적 성취뿐만 아니라 사회적, 문화적, 환경적 성취도 가능하게 하는 문화적 다양성, 지식, IT, 창조성 등에 의존한다.

이것이 바로 우리가 창조적 경제에서 말하는 지속가능성이다. 지속가능성은 세 가지 무한한 자산을 바탕으로 구성된다.

첫 번째, 소모되지 않을 뿐만 아니라 때로는 재생되고 번식되는 무형의 자산이다. 이는 지구가 공지에 처했을 때 삶의 질을 향상시키는 효과적인 전략을 선택하도록 할 것이다. 하지만 지구자원이 유한하기 때문에 약간의 신기술이 필요하다. 이것이 두 번째 자산이다. 이 기술들을 통해 우리는 연결하고, 재창조하고 상호작용하는 무한한 방법들을 만들어낼 수 있다. 이렇게 네트워크화 된 사회는 세 번째 자산을 창조한다. 생산하고 책임을 질 모든 새로운 방법들은 “협력적인”이라고 표현할 수 있는 이러한 제휴들로부터 기인한다. 예컨대 협동조합과 같은 협력적인 펀딩, 상호부조와 나눔의 경제를 의미하는 메쉬 사업, 위키피디아와 같은 지식의 협력 생산등이 그것이다.

현대 사회는 한편으로 한정된 물질자원에 의해 제한받는 위기의 사회이면서도 동시에 각각의 무한자산이 다른 무한자산을 활성화시키고, 잠재적인 것에서 실제적인 것으로 바꾸고 있는 매혹적인 시기이기도 하다. 첫 번째 무한자산(문화, 지식, 창조, 경험)은 이미 존재하고 있다. 두 번째 무한자산인 신기술인 창조적인 잠재력을 실제적이고 눈에 보이며 접근할 수 있는 것으로 바꿀 수 있게 해준다. 이는 다른 분야와의 제휴, 네트워크를 창조하게 함으로써 무형의 것을 유형의 것을 전환한다. 이 두가지를 바탕으로 세 번째 무한자산인 “협력, 네트워크 사회”를 창조해낼 수 있다.

하지만 이 무한들이 이뤄지게 하기 위해서는 “모뎀”이나 촉매로서 작용하고, 분야들과 언어들, 통합하고, 체계화된 행동을 하기 위해 필요한 통합을 이끌 요소인 “활성제”가 필요하다. 만약 우리가 편안하지만 잘못된 20세기의 많은 삶의 방식을 폐기하고 올바른 선택을 한다면, 이 “세 가지 무한”은 새로운 가능성을 우리에게 보여줄 것이다.

#### 4.도움의 손길을 미래로 빌려주기

우리는 “도움의 손길을 미래에 빌려주기”를 원하기에 이를 달성하기 위한 몇가지 원칙들을 제시하고자 한다.

하나. 새로운 운영 체계 - 문화적 변화. 습관을 바꾸기 위해 정신을 변화하라.

“바람직한 새 세상”은 기술적인 책이 아니라 영감을 주는 책이다. 우리는 지속가능한 문화로 바꾸기 위해 동기를 주고, 격려하고 협력하기를 원한다. 우리의 출발점은 몇 가지 가정들에 기반을 둔다.

■ 지속가능성은 문화, 정신, 욕구 그리고 세상과 미래에 대한 전망 등의 변화를 통해서 가능하다. 우리는 정신의 변화 없이 습관을 바꾸려하지 않은가?

■ “지속가능한”은 단순히 형용사가 아니라 생활의 모든 영역에서 지금부터 행동을 안내할 “운영 체계”이다. 오늘날은 노예제도가 인정되지 않았듯이 가까운 미래에는 지속가능하지 않은 삶의 모든 측면은 받아들여지지 않을 것이다.

■ “지속가능성”란 말은 우리에게 열정이 아닌 죄책감을 느끼게 한다.— 우리는 지속가능성이 필요하다는 것을 안다. 하지만 동시에 우리는 지속가능성이 제한적이고, 기술적이고, 지루할 것이라고 느낀다. 하지만 지속가능성은 세상을 다시 디자인할 수 있는 가능성이다. 그리고 이것은 더 나은 삶을 촉진하는 것이고, 재미있고 도전해볼 만한 것이다.

■ 지속가능성에 접근할 때 체계적이어야 한다. 왜냐하면 우리가 살고 있는 생태계는 유형의 경제, 환경적인 것과 무형의 사회, 문화 간의 상호의존성을 표시하는 사회환경적이기 때문이다. 지속가능성을 환경적 해결책으로만 한정하는 것은 위험하다. 이것은 해결책이 아니라 재앙이 될 수도 있다.

■ 지속가능성을 위한 주요한 해결책이 무형의 자산이라는 것을 받아들이는 것은 중요한 문화적 변화이다: 창조, 문화적 다양성, 지식, 경험, 돌봄, 인간적 가치. 이것들은 스스로 재생하고 번식할 수 있는 풍부한 자원이다.

#### 둘. 소프트웨어, 과정에 주목하라.

현대의 시민들은 급격한 기술적 진화와 느린 윤리적, 사회적 진화의 격정적인 조합을 경험한다. **유형/하드웨어/구조와 무형/소프트웨어/과정** 사이의 동등함과 상호의존성을 고려하는 것은 우리가 더 지속가능하기 위해 어떻게 해야 하는가를 이해하는데 도움이 된다. 대부분의 경우 마치 하드웨어/구조가 소프트웨어/과정을 생산한다고 믿으며 하드웨어/구조에 정책과 투자를 집중한다. 하지만 하드웨어란 소프트웨어가 없으면 작동하지 않기 때문에 결과는 항상 거대한 낭비로 결론이 난다. 브라질 월드컵과 올림픽이 예이다. 체육관 또는 고속도로 같은 구조물인 “하드웨어”에 거의 모든 것이 투여됐다. 반면 관리, 기획과 같은 “소프트웨어”에는 아주 조금만 투자됐다. 우리는 생산물을 만들었지만 그것들이 작동할 수 있게 하는 과정은 제공하지 않았다. 우리는 교육보다는 기반시설에 더 투자했고, 정부 시설물들을 움직일 법안, 규칙들은 바꾸지 않은 채 시설물만 바꿨다.

또 다른 흥미있는 사실은 같은 구조/하드웨어에 다양한 과정/소프트웨어를 담아낼 수 있다는 것이다. 즉 같은 형태가 여러 다양한 기능들을 담아 낼 수 있다. “이미 우리가 가지고 있는 것에서 시작하고 새로운 기능을 고안하라. 결국 이것이 창조와 혁신의 모든 것이다.” 이것이 바로 우리의 원리이다.

우리는 유형의 것과 무형의 것은 동등하다고 믿는다. 그리고 항상 다른 것으로의 “전환”을 할 수 있다. 예를 들어, 유형의 자산(생물종다양성, 자연자원)과 무형의 자산(문화적 다양성, 인간과 사회적 자원)을 깨끗하고 재생 가능한 방법으로 관리하는 것은 지속가능하다. 많은 양의 탄소를 배출하는 사람들은 탄소상쇄를 위해 비용을 지불한다. 우리는 유형의 에너지를 낭비하지 않기 위해 노력하면서 “불신 비용”과 같은 무형의 에너지를 지출하는 것은 무시한다. 대부분의 관료적 절차와 같은 잘못된 환경과 과정은 막대한 시간, 돈, 지식의 낭비를 초래한다. 게다가, 우리는 천연자원과 같은 유형의 것에는 주의를 하지만 결코 재생할 수 없는 시간과 같이 부족한 자원은 무시한다.

### 셋. 시간의 접착점들: 과거, 현재 그리고 미래

전통적 경제의 어떤 과정이나 생산들은 어김없이 미래를 위한 유산을 남기는데, 이 유산은 긍정적 또는 부정적인 것으로 드러나거나, 고품폐기물과 같은 유형의 것을 남기거나, 체계화된 지식과 같은 무형의 것을 남기기도 한다. 지속가능하다는 것은 과거로부터 물려받은 자원과 미래를 위한 유산을 고려하면서 적절한 선택을 하는 것이다.

많은 정부와 국가들은 대개 정책의 전망을 즉각적이고, 단기적이며 현재에 집중하기 마련이다. 하지만 지속가능성에 있어서 시간을 고려한다는 것은 과거를 존중하는 것이다. 과거의 부정적인 것들, 예컨대 목욕은 건강에 좋지않다거나, 정치적 반대자에 대한 고문은 당연하다고 여기는 야만적인 것을 대할 때면 곤혹스럽기도 하다. 하지만 우리는 시간의 흐름에 따라 이러한 과거의 야만성을 조금씩 제거해왔다. 그러나 현재의 모습도 미래의 관점에서 본다면 야만적이라 지적될만한 것들이 적지않다. 예를 들어 호텔에서서의 기름진 아침식사와 같은 것에서부터 수많은 이들의 불운을 야기하는 시장경제시스템에 대해서까지, 단일화폐제도, 광고만큼 결정적인 야만이 있을까. 우리는 앞으로의 논의를 통해 현재의 야만성을 재창조하거나 제거하기 위해 제안할 것이다.

### 넷. 지속가능성의 네가지 차원(지속가능성4D+): 환경적, 경제적, 사회적, 문화적

생태계의 유형의 측면은 자연적, 기술적 환경 차원과 재정적, 연대적 경제 차원을 포함한다. 무형의 측면은 사회정치적인 차원과 상징적, 문화적인 차원을 수반한다. 흥미롭게도 지식, 창조, 문화 같은 무형의 자산들은 지속가능성을 위한 해결책을 제시할 수 있는 것으로 여겨지는 풍부하고 재생 가능한 것이지만 잘 보이지 않는다. 우리는 인간적 가치, 지적 자산, 사회적 자산, 문화적 자산, 환경적 자산에 대해서 말하지만 여전히 “가치”는 경제 이상의 것을 의미한다는 것을 깨닫지 못한다. 예컨대 사람의 명예, 그에 대한 평판은 중요한 가치들 중 하나이다.

자산은 단순히 투자, 펀딩, 시장, 교환, 은행, 보완통화만 관련하는 것은 아니다. 우리가 말하는 자산은 종속된 권리, 관계망, 사회조직망, 기구, 접합, 행동을 조화시키는 지도력 같은 사회정치적 차원에서도 발견된다. 또한 자산은 지식, 관습, 예술 언어, 창조성, 역사, 영성, 인간적 가치 같은 문화적, 상징적 차원에 있다. 그리고 환경적 자산은 종 다양성, 천연물질, 우리의 몸과 건강 같은 자연 환경뿐만 아니라 우주, 시설, 도구 같은 기술적 환경 역시 포함하고 있다.

이러한 것들은 아래의 도표처럼 정리해볼 수 있다.(그림1) 지속가능성은 항상 네가지 차원을 포함해야한다고 제안한다. 이것을 우리는 **지속가능성 4D+** 라 부른다. 하지만 이는 고정적인 것이 아니다. 물이 상태를 변화하는 것처럼 네가지 차원도 서로 영향을 주고받으며 가치의 성질을 변화시킨다. 물의 순환을 이해하려면 액체상태만을 연구해서는 안 되는 것처럼, 가치에 대한 인식에서도 마찬가지이다. 예를 들어 우리는 재무 자산을 인적 자산에 투자하여 이를 통해 환경적인 자산 등을 만들 수 있는 기술적인 자산을 생산한다.

아마도 머지않아 국가, 기구, 개인의 자산이 유형(환경적, 경제적)과 무형(사회정치적, 상징문화적) 차원에서의 자원과 산출의 합이 되는 4D+ 경제를 맞게 될 것이다. 이것이 협상수준, 의사결정, 우선순위와 정책의 정의를 변화시킬 바람직한 미래이다.

우리의 “바람직한 새 세상”은 이미 이 다차원 원리로 운영되고 있다. 계획, 과정, 정책은 항상 4D+ 로 귀결시키는 것이 목적이다. 출자로 액체를 측정할 수 없듯이 삶, 지속가능성, 풍부함을 측정하고 평가하는 방법은 4D+ 뿐이다.

다섯. 지속가능성의 “방법들”: 돌봄, 신뢰, 잠재력, 흐름, 협력

### **돌봄이 목적이다.**

지난 1998년에 유네스코가 수행했던 ‘세상이 원하는 것 프로젝트’는 당면한 인류의 모든 문제를 해결하는데 세계가 준비증강에 사용한 시간의 30%인 10년만 투자하는 것으로 충분하다는 것을 보여주었다. 하지만 10년이 넘는 세월이 흘렀지만 공익을 위한 선택은 없었고 무기는 두 배로 늘어났다. 미래주의자 부크민스터 풀러는 “전쟁이 장애물인가 아니면 인간이 장애물인가?”라고 말했다. 왜 우리는 어리석은 선택을 계속하고 있는가?

역사학자 리안 아이슬러는 인류 역사의 재해석을 두가지 방식으로 제안하고 있다. 하나는 지배-죽음에 중점을 두는, 하나는 협력관계-보조의 삶에 중점을 두는 것이다. 그동안 우리는 지배의 문화 속에서 천년을 살았다. 두려움이 경제와 사회를 움직이고, 진화론은 투쟁, 적자생존에 기반을 두어서 인간적, 사회문화적 가치는 무시한다. 종교는 최선의 삶은 내세에 있다고 설교한다.

현재는 협력의 방식이 증가하고 있고 아마도 미래도 마찬가지 일 것이다. 연계된 사회에 감사한다. 그렇지 않으면 우리에게 미래는 없다. 돌봄은 본질적으로 지속가능하고 장기적 전망을 가지고 있기 때문에 돌봄이 커질수록 우리의 선택은 더 가치가 있다.

돌봄은 미래의 많은 활동들을 포함하고 있다. 자연뿐만 아니라 사람, 도시, 지식, 관습, 시간, 관계, 생활방식, 자원 4D+ 도 돌보는 것이다. 미래에는 지금과 달리 수많은 “돌보기”의 일이 있을 것이기 때문에 돌봄은 국가 정책의 우선에 놓일 것이다. 2008년 경제위기 이후 아이슬란드가 돌봄, 지속가능성, 창조적 경제에 집중함으로써 위기에서 빠르게 회복되었다는 것은 상징적이다. 바람직한 새세상에 의해 선택되어진 미래는 돌봄에 연관되어 있으며, 감동을 향하게 될 것이다. 우리는 감동을 주고 받는다.

### **신뢰할 수 있는 환경과 과정이 근거이다.**

통상적으로 한 사회의 사회적 자산은 다양한 관계를 통해 획득된 집단적, 경제적 결과, 조정된 계획과 행동, 강력한 기구와 정책, 시민들이 수용하고 있는 문화적 가치들이 모여 형성된다. 하지만 사회적 자산의 근원을 이루는 것은 사람과 사람 사이, 사람과 집단간의 신뢰이다. 만약 이러한 신뢰가 형성되어있지 않다면 우리가 지불해야할 비용은 상상을 초월한다. 일본사회에 만연한 불신의 비용, 브라질사회의 번거로운 관리체제, 부정부패등은 이러한 막대한 사회적 비용을 지출하도록 한다. 많은 시간, 자원, 에너지, 지식, 즐거움이 불신에 의해 낭비 됐다.

신뢰 없이 협력하고 연결하는 것은 불가능하다. 신뢰는 무형의 자원을 원료로 하는 활동들에 연관되어 있고, 미래를 향한 우리들의 경로이기도 하다. 신뢰를 기반으로 무형의 자원은 재생되고 증식하기 때문이다.

### **존재하는 잠재력이 자원이다.**

일반적으로 우리들은 계획을 수립할 때 “우리가 가지고 있는 것이 무엇인가”란 질문이 아니라 “우리가 필요한 것이 무엇인가”란 질문으로 시작한다. 소비주의와 낭비를 초래하는 “부족함”에 대한 끊임없는 욕구는 컵의 물이 반이나 비워져 있다는 인식에서 시작된다.

하지만 우리가 가지고 있는 것에 대한 되돌아보기를 통해 이런 욕구들을 극복해야 한다. 개인, 단체, 공동체의 잠재력, 차이, 능력에 의존하는 전망으로 바꾼다면 우리는 풍부한 자

원을 발견할 수 있다. 잠재력의 이해는 사람과 공동체 수준에서 신뢰할 수 있는 환경을 만든다. 연계된 사회는 각 개인이 공동 창조와 참여를 통해서 그들의 역량을 발휘하고 선택을 할 수 있도록 한다.

잠재력의 발휘를 통해 우리는 존재하는 구조에 새로운 기능을 창조한다. 공공 자료를 공개하고 운영하는 앱(app)을 만드는 운동인 투명 해커 운동이 그 좋은 예가 된다. 새로운 사용처를 찾고, 기능을 확장하기 위해서 도구를 깊이 이해하는 것이라는 “해킹(hacking)”의 사전적 정의는 그런 점에서 매우 흥미롭다.

### 공정하고 접근할 수 있는 자원의 흐름이 목적이다.

잠재력을 볼 수 있도록 훈련이 되면, 풍부한 잠재력이 있지만 흐름이 부족하다는 것을 발견하게 된다. 자연에서는 흐름이 있는 것이 건강한 것이다. 고인 물은 썩는다. 피가 멈추면 죽는다. 흐름을 정의하고 촉진하고 정규화 하는 것에 의해서 지속가능성의 전망을 좀 더 넓고 체계적으로 할 수 있지 않을까? 그 매개가 바로 지속가능성 4D+ 를 고려하는 것이다. 지속가능성 4D+ 체계와 지표를 통해 우리는 사회의 흐름과 변화를 파악할 수 있다.

벨로몬테 수력발전은 생산되는 에너지량과 전송과정에서 낭비되는 양이 똑같다. 브라질에는 비어있는 집의 숫자가 부족한 집의 숫자보다 많음에도 불구하고 부동산시장은 계속 확장되고 있다. 지구상의 70억 인류에게 1년 동안 357달러의 월급으로 나눠 줄 수 있는 30조 달러가 2008년 경제위기 당시 공적자금으로 은행에 투입되는 것이 납득할만한 일인가? 재정 위기에도 불구하고 전 세계의 국내총생산(GDP)보다 75배나 많은 자산이 유통되는 것은 어떻게 설명할 수 있는가?

그럼에도 불구하고 우리는 긍정적으로 미래를 전망한다. 왜냐하면 “바람직한 새 세상”은 유형, 무형의 다양한 자원과 가치들로 이루어진 풍부함이 공정하게 순환되도록 할 것이기 때문이다.

### 협력적이고 네트워크하는 과정이 구조이다.

1987년에 리안 아이슬러가 언급한 지배/집중과 협력/분배 두 방식이 드러나는 경로는 매우 다르다.

지배/집중화된 방식에서 움직임은 소수에서 다수로 간다. (“다수”-미디어, 문화, 소비, 관광, 이벤트, “큰”-도시, 기업, 시장, 빛, “단일”-문화, 일신문, 통화, “집중된”-의사결정, 소득, 권력, 자원, 지식.) 위계적으로 이미지가 주어지며, 개인의 고유한 특성은 무시된다. 기술은 유형/구조적인 것에 연계되어 있고, 전쟁으로부터 파생된다. 또한 우리의 사고방식을 자연에 강요함으로써 자연을 투쟁, 경쟁, 적자생존으로 해석한다. 천년동안 우리를 대표한 표어는 바로 ‘공간의 정복’이었다.

협력적 방식에서는 움직임은 다수에서 다수로 간다. 다수는 모든 삶의 측면을 특성 짓고 규정하는 “다양성”으로 대체되고, “큰”은 작고 중간규모로 분화되어 대체된다. 의사결정, 소득, 권력, 자원, 지식은 나눠진다. (그림2) 이 방식에서는 네트워크를 하고, 공동의 저자이기 때문에 공동으로 책임을 진다. 기술은 무형의/과정에 연계돼 있고, 보조하는 삶에서 발생한 사회문화적 기술이다. 우리는 자연으로부터 배우고, 생물학적 모방에 기반을 둔 아이디어와 과정을 디자인하는 작업을 시도한다. 협력방식은 소유가 아닌 사용과 즐김에 기반을 둔다. 그래서 협력적 방식이 정착된 사회에서 가장 원하는 것은 ‘시간의 정복’이다. 예컨대 위키피

디아를 살펴보자. 세상의 어떤 기업이나 개인도 막대한 표제어와 언어를 담은 위키피디아를 만들만큼 충분한 자원을 가지고 있지 않다. 단지 협력만이 가능하게 한다. 위키피디아를 만들기 위해서는 수억 시간이 소요된다는 계산이 있다. 이 시간이 엄청나게 많은 것처럼 보이지만 미국에서 주말에 텔레비전광고를 시청하는데 사용하는 시간이 이 만큼이다! 전 세계적으로 매년 100억 시간을 TV를 보는데 사용한다. 우리가 이 시간 동안 이익을 창출하고 지식을 획득하여 협력적으로 무언가를 한다는 것을 상상할 수 있는가?

이 책 역시 협력적인 방식으로 만들어졌다. 우리는 이 책을 엮는 과정을 통해 사람들의 욕구는 그들의 시간을 효율적으로 사용하는 것뿐만 아니라 사회화하고 나누는 것이라는 것을 경험한 바 있다.

## 제2장 새로운 미래를 위한 가치들의 평가, 협상

“경제에서 과거를 설명하는 것은 쉽다. 미래를 예측하는 것은 더 쉽다. 이해하기 어려운 것은 현재이다.” -요엘미르 베탱-

### 1. 살기위해서 일하는가? 일하기위해서 사는가?

“생활비를 번다.”는 말이 있다. “번다”는 상품의 교환이나 제공된 서비스에 대해 한 가지 형태의 화폐를 받는 것을 의미하며, 삶, 재산, 노동과는 상관없이 단일화폐, 재무이론의 유지에 관련된다. “생활비”는 역시 단일한 화폐에 의해 어떤 종류의 업무분담이나 작업/기술의 교환 없이 월말에 지출을 지불하는 것이다.

테일리파이낸스지는 2010년에 “세계 재정 시장의 가장 큰 문제는 1200조 달러에 달하는 파생 시장이다.”라고 말했다. 이것의 재무적 가치는 전세계 GDP의 대략 20배에 달한다. 이 금액을 지구 인구로 나누면 한 사람당 171,429달러를 줄 수 있고, 일 년간 월급으로 14,285달러를 줄 수 있다.

무엇이 진짜 부인가? 우리는 이 사회의 부족함이 없는 풍부함이 부에 대한 관념으로 확산되는 것을 목격하고 있다. 백만장자 가진 부는 돈의 풍부함이지만, 시간이나 자유는 부족하다. 직업은 풍부함을 보장하지만 자원이 부족하다. 사업은 주주에게 분배를 주지만 공동체에 대한 이익은 부족하다. 심지어 국제 전문가도 풍부한 경험을 가지고 있지만 관계 맺기는 부족하다.

2000년대 들어 초반 20년간의 큰 불안은 심대하고 급격한 변화를 이끌어냈다. 그동안 우리는 광범위한 모든 생활 영역의 재디자인을 목격했다. “딱딱한” 유형의 것과 “부드러운” 무형의 것 모두에 대한 기술 공유와 분배의 과정에 감사한다. 2042년 6월에 개최된 Rio+ 50에서 역사학자들은 더 나은 교육, 더 투명한 절차 그리고 그에 따른 인류를 위해 선택하고 결정하는 더 뛰어난 능력에 이르게 하는 세계적, 무제한적인 ICTs에 대한 접근을 DDCG(Direct Digital Co-Governance, 직접 디지털 공동 관리)가 가능하게 만들었다는 이론을 발표했다. 이것은 또한 최근 수십 년간 마치 계가 춤추는 것처럼 진보와 퇴보로 움직였던 역사적 경험을 파생시킬 수 밖에 없었던 정당 정부체계 대신 모든 이의 참여와 신뢰에 바탕을 둔 정부 형태로 전환되는 바탕이 되었다.

### 2. 풍부함의 경제를 뒷받침하는 체계

Rio+ 20이후에 적용된 지속가능한 4DxT 표준의 실제적인 부분은 경제적 체계를 다시 디자인해야 했다. 왜냐하면 이러한 변화 없이 발전은 불가능하다는 것이 명백해졌기 때문이다. 2015년에 브라질은 올림픽의 전략적 실수를 월드컵에서 반복하지 않기 위해 논의하기 시작했다. 이 과정의 몇 단계는 아래와 같다:

기업 세계가 빠르고 혁신적이 되는 경향은 주요한 변화의 시기에 일어났다. 그들의 재무가치가 심하게 요동치고, 계속되는 거품 붕괴에서 해체되는 것을 깨달은 기업은 부를 측정하

기 위한 믿을 수 있고 포괄적인 형태를 발전시킬 필요를 인식하고 지속가능성 4D+ 체계를 수용하였다. 4DxT는 경제(재무),사회정치,환경,문화상징의 가치와 측정기준을 말한다. 오늘날 우리는 무형의 자산인 자원봉사는 D/경제(재무) 자원이고, 협치는 D/사회정치 자원, 하수시스템은 D/ 환경 자원, 대중축제는 D/ 상징문화 자원으로 분류한다.

기업가는 단순히 이윤을 목적으로 사고하지 않으며, R&D, 소통, 사회와 환경적 책임 등의 무형의 자산과 연관된 분야의 결과와 가치를 보여주기 위해 노력한다. 이것들은 이전에는 수입이 아닌 지출로 간주되었으나 지금은 그렇지 않다.

### 3.시간 - 제5요소

풍부함의 경제인 4DxT 경제에서는 시간을 고려해야 한다. 2010년대 말까지를 지배했던 전통적 경제는 현재에만 집중하는 단기적 관점을 가지고 있었다. 전통적 경제는 과거로부터의 유산 때문에 이미 존재하는 어떤 생산 또는 과정도 고려하지 않았고, 무형의 것(지식, 관습과 같은) 뿐만 아니라 자산과 천연자원(기름이나 물 같은)을 얻으려 노력한다. 어떤 과정이나 생산들은 미래를 위한 유산(긍정적 또는 부정적)을 남기고, 유형의(고형폐기물 같은) 또는 무형의(아직 체계화되지 않은 지식 같은)것이 된다.

우리가 지속가능하려면 현재의 선택이 과거로부터 받은 자산과 미래를 위해 남겨진 유산의 사용 사이에서 균형을 맞출 수 있어야 한다. 시간 속에서 과정을 인식하는 경제로 발전한 것의 가장 즉각적인 결과중 하나는 가격 책정 방식의 변화이다. 예를 들어 휘발유는 “이전”(기름을 만들기 위한 시간)과 “이후”(환경적 결과를 회복하는 것)를 리터당 가격에 포함하고 있다.

우리가 가격책정에 시간을 고려한다는 것은 사진과 영화를 비교하는 것과 비슷하다. 정적인 것에서 동적인 것으로 이동하는 것은 생산(정적) 뿐만이 아니라 과정(역동적)을 고려한다는 것이다. 이전에 식당에 용자했던 은행은 공간의 리모델링이나 난로와 같은 “하드웨어”적 생산물에 자금을 지원하지만 주방장 훈련과정 같은 과정 “소프트웨어”에는 용자를 하지 않았다. 하지만 우리들은 소프트웨어에 투자를 하는 것이 정확하게 가치와 여분을 더하는 것이라 보는 것이다.

브라질에서는 생산/구조에 대한 집중에서 과정/체계관리에 집중하는 것으로의 변화를 통해서 2014년 월드컵의 사회경제적, 환경적 실수를 반복하는 것을 방지했다. 관리, 내용 또는 대중이 없어서 사용하지 않고 있는 새롭게 건립된 건물이나 수리된 공간에서 무엇을 할 것인가? 어떻게 행사의 자원들을 가지고 이익이 소수의 대기업에 집중되는 것이 아니라 지역의 여러 중소기업들에게 돌아가게 할 것인가? 2016년 올림픽에서는 가장 큰 투자는 지성과 협력적인 단체였다. 서비스를 적합하게 하고, 준비하고, 교육하고, 관리자를 훈련하고, 필요한 서비스를 공급할 수 있는 소규모기업과 연대망을 조직한다. 그리고 적은 경제적 비용으로 높은 사회적 결과를 얻기 위해서 사회문화적 기술을 적용하고, 협력적 원리에 따라서 대규모 행사를 치르는 것에 의한 혁신이 세계에 대한 국가의 공헌이다. 오늘날, 우리는 여전히 각각 고유의 특징, 창조, 협력적인 도시 계획에 의해 만들어진 브라질적인 색상들과 형태들의 조합을 가지고 있는 삼바(Samba) 학교들로 개조된 체육관의 원형에 경외감을 가지고 있다.

4DxT 경제에서 시간은 과거로부터 물려받은 무형의 자원, 가치를 증식시키는 계수로 작동한다. 이를테면 전통 춤 같은 D/ 상징문화적 자원, 열매 숫자와 같은 D/ 환경적 자원, 인권 존중과 같은 D/ 사회정치적 자원은 시간 계수에 비례하여 최종 가치가 높아져갈 것이다. 이를테면 인권은 장기간의 시간에서 더 높은 가치를 받는다고 보는 것이다.(그림3)

4DxT 경제는 유형의 자산(금융재정/연대+ 환경자원/기술적)과 무형자산(사회정치적, 상징문화적 자산)의 총합이다. 이런 자산적 가치는 상호 영향을 미치면서 긍정적인 또는 부정적인 결과를 도출해 나간다.

시간을 말할 때, 시간이 돈보다 소중하다는 개념으로부터 기인했다는 것을 인식하라. 사람과 단체들과 더 행복하게, 더욱 창조적으로 일을 할 수 있는 것은 시간 속에서 이뤄진다. 우리가 시간을 최적화하는 것은 실제로 생산에 유형의 자원을 투입하는 것보다 더 많은 이익을 가져다준다.

또한 시간은 “지속가능한”, “참여적”, “창조적인”, “다양한”이 종속적인 존재가 되지 않고, 우리가 성공하는데 결정적 역할을 하는 풍부하고 가치 있는 자원의 생산이 가능하게 된다. 네트워크를 통한 자유 시간 + 협력/연계의 조합은 어떤 종류의 이유와 내용에 적용될 수 있는 지식, 재능, 선의, 의지 등의 풍부한 자원을 생산한다. 협치는 사람들의 시간, 지식 인식적 잉여 때문에 가능하다.

#### 4.선형에서 용적으로: 이해하고 행동하기위해 시각화하라.

다차원 경제로의 전환은 모든 형태의 부와 결합되는 과정을 선명하게 보여준다. 청사진으로 구조물을 이해하게 만드는 것과 3D 방식으로 구조물을 이해하게 만드는 것의 차이를 상상해보라. 마찬가지로 전통적 경제와 새로운 경제 체제 사이의 관계는 똑같다.

다차원의 부와 흐름을 시각화하는 것은 지구상의 인간을 DDCG(디지털 직접 가버넌스)에 끌어들이기 위한 중요한 전략이다. 2013년의 거품 이후 얼마안되서 **돈의 계기판**이 만들어졌다. (이전에 광고나 증권거래 시세를 위해 사용됐던) 이 계기판은 전광판에 얼마만큼의 돈이 어디에 있고, 누가 가지고 있고, 어디에 투자되었는지를 보여준다.

나중에 우리는 건축 소프트웨어 도구를 이용하는 풍부함의 4xD 방식으로 발전한다. 부의 차원들은 그래픽 프로그램(graphic programs)들의 층위로서 나타나고 데이터(data)는 양적 형태로 변환된다. 적색에서 녹색까지의 범위에서 색깔 변화도, 경고와 균형의 표현된 상태, 시간과 공간속에서의 자원 흐름은 그들 사이에서의 상호작용으로서 뿐만 아니라 보일 수도 있다.

이 모든 측면들을 보이게 하는 걸 통해서 풍부함의 방식은 공적, 사적 관리 과정에서 극단적인 효과를 볼 수 있다. 이것들은 망고나무에 망고가 열렸을 때 색깔을 얻고 성장하는 환경적 차원을 관찰하며 같이 걷는 사람들을 즐겁게 한다. D/ 사회정치적 자원들의 강력한 흐름은 축제를 준비하기위해 수백 명의 사람들이 삼바학교 협동실험실에 있을 때 더 많은 열정을 만들어 낸다.

## 5. 부를 측정하기 위한 새 지표들과 방법들

화폐로 정해진 GDP는 전체 생산체계의 단지 두 개의 층위에만 상응한다. 4DxT 원리에 따르면 비공식의 경제 (D/ 재무의), 연대의 경제 (D/ 사회정치적), 자연환경에 의해 제공된 것 (D/ 환경적)은 보이지 않는 것으로 남는다. 오늘날 우리는 증식하고 스스로 새롭게 하기 때문에 가장 큰 것으로 인지하게 되는 또 다른 층위인 D/ 문화상징 유산을 더한다.

이전에도 GDP를 보완하거나 부를 측정하는 다른 방법들을 논의하였다. 대표적인 것이 국가총행복지수(GNH)이다. GNH가 등장하면서 그때까지 생활=돈 벌기라는 논리가 생활=시간 즐기기로 대체될 수 있었다.

이전에 국가라고 불렀던 사회환경 대생태계의 4DxT 가치를 측정할 때, GNH 4DxT의 적용은 4D의 전체 계산에서 그들이 서로 다르지 않다는 것을 드러냄으로서 권력과 경제의 중심축을 변화시켰다. 더 풍부한 D/ 사회정치 자원이 있지만 D/ 환경적 자원은 부족한, D/ 재무적으로는 부족하지만 D/ 상징문화적으로 풍부함을 가진 자원들인 사회환경 대생태계의 많은 예가 있다. 불균형을 악화시키기보다는 줄이기 위해서 결핍과 잉여의 균형을 맞추기 위한 국제무역이 디자인 되었다.

경제적 4DxT 데이터 수집은 경제의 공식적 부분에 상응하고 본질적으로 양적, 분야의 증거를 수집할 수 있는 초기 형태와 비교할 때 상당히 진화했다. 기업가의 성장과 나란히 “비공식적” 분야가 점점 성장했고, 특히 지불은 다양한 화폐들로 이뤄졌다.

전통적 경제에서는 면실에서 티셔츠를 만드는 것처럼 생산체인에서 체계화된 선형 절차를 사용하여 도표화하고 측정하는 것이 가능하다. 하지만 녹색 경제와 창조적 경제의 구심성은 복잡한 체계들을 평가하고 측정하는 것을 필요로 한다. “부분적인” 관념과 선형성은 더 이상 적용될 수 없다. 일상의 예시: 댄서들, 안무가, 공연의 합계 같은 춤의 형식화된 부분만을 측정할 때 우리는 작은 가치에 도달한다. 하지만 “춤”의 경제는 대중축제(카니발(Carnival) 같은), 축하(파티와 결혼 같은), 밤의 유흥, 모든 장비, 공간, 용량, 바 등이 있는 건강센터를 포함하고 있기 때문에 매우 크다. 왜냐하면 우리가 D/ 재무측면에만 주의를 두기 때문이다. 다른 4DxT 차원에서 “결과”와 영향이 증명될 때 “춤추기”의 중요성이 더 증가한다.

데이터 수집에서 변화를 이끄는 또 다른 요소는 다른 분야의 지식과 전문지식을 연결하는 새 직업과 언어가 나타나는 놀라운 속도이다. 이미 20세기 중반에 창조성에 연관된 분야에서는 기존의 규칙으로 사람들과 사업들을 분류하는 것이 어려웠다. 단혀있고 미리 결정된 분야로 지식과 전문기술을 맞추는 것에 실패하면서 고등교육의 재형성이 이뤄졌다.

게다가 21세기가 시작될 때는 지속가능한 발전은 지역단위에서 발생했다는 것이 명백해졌고, 점진적으로 “부분적인” 개념을 제거하는 것에 성공했다. 4DxT 논리와 도구들은 소규모의 마을과 지역들을 다차원적 용적 원리 하에 연구되는 것을 가능하게 만들었다. 4DxT 층위가 인공위성 사진위에 겹쳐져서 좌표값 읽기가 가능해졌다. 이미지의 해석은 시간 속에서 데이터의 흐름, 또는 두 가지의 조합에 의해 생산되었다.

## 6. 활성화 기능: 절대적 가치로부터 상대적 가치로

새 경제를 도표화 할 때 그것의 형태(위치/양)보다는 역동적 측면(운동량/과정)을 고려하는

것이 필요하다. 왜냐하면 무형의 것에 연관된 것은 형태의 가속되고 지속적인 변화에 의해 특정되어지기 때문이다.

“형태”보다는 “행위”를 연구할 때, 활동의 장들이 다른 활성화하는 잠재력들을 갖는다는 것이 발견됐다. 단지 직업을 만들어내는 것이 있는 반면 어떤 것들은 그들의 주변을 활성화할 수 있고 다른 경영 분야를 부양한다. 예를 들어 예전 산업계의 획일성을 현재의 창조적 영역의 다양성과 비교해보라. 어떤 것은 환경적 피해를 유발하고 다른 것들은 생산하는 사람과 소비하는 사람에게 문화를 창조하거나 변화하는 자격을 부여한다. 더 많은 이익이 만들어질수록 더 많은 차원에서 활성화된 잠재력이 더 커진다. 유발된 피해는 영향을 받은 차원의 양에 따라서 부정적으로 활성화된 잠재력을 만들어낸다. 자원, 결과, 생산, 서비스에 할당된 가치의 방법들이 단일화될 수 없다는 것은 명확해졌다.

두 가지 형태의 사업이 추가로 1,000달러를 만든다고 해보자. 첫째, 부정적 활성화 기능(-2.5)과 가치를 가질 수 있는 무질서한 과외의 활동은 (-\$1.500)으로 계산됐다. 이것은 1,500달러의 소득이 만들어 졌지만 2,500달러의 피해(환경적, 사회적 등등)를 유발했다는 것을 의미한다. ICT 접근을 촉진하는 다른 것은 5,000달러의 최종 가치를 유발하는 높은 활성화 기능(5라고 하자)을 가지고 있다. 1,000달러 소득은 사회적, 문화적 자원 등등에서 4,000달러의 이익을 생산한다. 또 다른 예로 D/ 환경적 자원-강이라고 해보자-에 가치를 부여할 때, 수량이 풍부한 이 강이 열대지역에 있다면 활성화 기능은 2가 될 수 있다. 반면 건조지역에서는 8까지 될 수 있다.

활성화된 잠재적 입장에서부터 경제적 분야를 연구하는 것은 높은 활성화 잠재력을 우선순위로 바꾸게 하는 창조적 경제와 녹색 경제를 위해 중요하다.

#### 7.4DxT 화폐와 대안 화폐

부에 대한 4DxT 전망의 적용은 네 차원들의 적용과 결과에 따른 다양한 “화폐”의 창조를 유발했다. 처음에 이것은 논란거리였다 왜냐하면 많은 사람들은 이것이 삶의 다양한 측면들을 화폐로 정했다고 느꼈기 때문이다. 화폐가 필요 없는 새 문화가 창조될 때까지의 전환기에는 재정보다 차원들에 연관된 가치를 “유형화”하는 것이 여전히 필요하다.

정부가 다른 화폐로 지불을 받는 것을 선도했다. 이달에 돈이 충분치 않은가? 이웃에 있는 탁아소에서 봉사하는 것이나 당신 텃밭에서 간식으로 먹으려고 재배한 토마토를 제공하는 것으로 세금을 내라. 정부는 완벽히 전산화 돼 있기 때문에 이런 형태의 절차는 관리하기 쉽다. 그리고 모든 시민들은 자신의 다중화폐의 공적 계좌를 관리할 수 있다. (그림4)

화폐들은 4DxT 차원들 간의 가치의 전환 가능성을 허용하기 위해 중요하다. 과거에는 우리는 재무적 가치를 인식하는 것만이 가능했다. 하나는 재무적 자원들에 투자됐고, 하나는 재무적 자원들을 받아들였다. 가치 “상태변화”가 물의 상태변화 같다는 것을 보여주는 가치 발생의 순환은 연구되지 않았었다. 우리가 “자본”이라는 단어를 사용할 때 간단한 예시가 명백해졌다. “재무 자본”은 “인간적 자본”을 생산하는 교육에 투자되었다. 이 “인간적 자본”은 “사회적 자본”을 생산하고, “사회적 자본”은 “환경적 자본”을 생산한다. 마침내 “환경적 자본”은 새로운 “재무적 자본”을 생산한다. 가치는 4D 차원들을 지나면서 “상태가 변화하는 것”이다.

또 다른 예시: 알려지지 않은 음악 그룹이 큰 협동 축제에서 무료로 공연했다. 공연료는 받

지 못했지만 명성, 얼굴 알리기, 접촉들의 “화폐”로 지불된 공연의 CD를 받았다. 가치 순환의 인식은 즉각적인 결과의 함정을 피하기 위한 중, 장기적인 정책과 투자를 집행하기 위한 도구이다.

## 8. 새로운 원동력

많은 단체와 조직들은 이전과 달리 4DxT 원리를 바탕으로 무형의 자산을 새로운 풍부함의 경제 체제로 진입시키면서 많은 변화가 일어났는데 변화의 새로운 원동력은 다음과 같은 요소들이다.

### ① 정보, 창조적 시대

이전처럼 중앙화된 이슈는 이용할 수 있는 정보의 양과 질이 충분하지 않는 것을 알게 되었다. 오히려 우리에게 주어진 정보를 이용할 수 있는 능력을 부여하는 것은 문화와 창조이다. 예컨대 재료를 가지는 것이 완성된 케익을 갖는 것을 의미하지 않으며, 우리는 요리법, 과정, 재료를 어떻게 사용할 지에 대한 정보가 필요하다. 때문에 단체들은 눈에 보이는 재료뿐만 아니라 그것을 활용할 무형의 자산을 어떻게 연결시킬 것인가하는 점을 단체의 전략 계획으로 세워야 했다. 그리고 그 전략의 핵심은 바로 사람이다.

### ② 생산으로부터 과정으로

과거 우리들은 모든 것을 해결해 줄 기술과 상품이 미래에는 발명이 될 것으로 상상했다. 하지만 오늘날 우리는 기술이 모든 것을 만족시켜줄 수 있지 않으며, 기술이 끝이 아니라 우리가 활용할 방법이라는 것을 알았다. 그래서 우리는 생각과 행동의 방법을 바꾸기 위해 과정에 대한 필요성을 강조한다.

### ③ 모뎀과 연결자

20세기에 진화된 원거리통신과 컴퓨터는 다른 언어와 체계를 통합하고 연결하는 능력을 가진 “모뎀(modems)”과 “허브(hubs)”에 의존한다. 21세기에 무형의 것과 창조적 경제가 중심성을 갖게 된 변화는 연결자로서 “모뎀”과 같은 역할을 하는 전문가, 단체 때문에 가능했다. 새로운 지식인들은 학문의 융합, 분야를 넘나드는 교류를 통해 우리 사회에 필요한 통합적 정보를 네트워킹하는 모뎀이 되는 것이다.

### ④ 사회적 자산, 신뢰, 자존감

사람, 공동체, 기업, 도시의 자신감과 자존감의 분위기를 만들어내기 위해 협력하는 단체의 활동영역은 전략적이고, 사람 간의 사회적 자산의 근원인 신뢰를 만든다. 그리고 개발을 위한 열쇠는 사회적 자산-우리가 일반적으로 부족한-이다. 신뢰와 사회적 자산은 긍정적, 문화적 다양성, 내적 재능, 협력을 강화하는 것에 가치를 매기면서 창조됐다.

### ⑤ 시간, 유일하게 재생할 수 없는 자원

신기술은 우리에게 공간을 지배할 수 있는 다양한 가능성을 제공하였으며, 우리는 거기에 매혹되었다. 하지만 우리는 그것을 위해 시간과 가치를 잃어버렸다. 오늘날, 단체는 우리가 시간을 최적화하는 것만을 돕는 것이 아니라 우리가 잃어버렸던 즐거움, 열렬함, 방향을 구하고 강화하도록 돕는다.

## ☉선택과 결과

이번 세기의 처음 수십 년간 넘쳐나는 정보와 요구, 부족한 시간 그리고 지속가능성을 얻기 위한 급박함을 겪으면서 어떻게 선택하는지 알게 됐고, 각각의 결과를 인식하는 것을 우선순위가 되게 했다.

이와 같은 새로운 원동력을 바탕으로 상호 소통하고, 작용함으로써 더 많은 그룹들이 연결과 창조의 에너지를 발산할 수 있었다. 그결과 더 많은 사람들과 단체들이 그들의 관점을 넓혔으며, 흐름을 긍정적으로 변화시켰다. 예컨대 공적 대의를 위해 일하고 개인의 전환을 지지하는 비정부적 개인들의 활동(2007년의 공동체 도서관 운동, 지역살리기 운동, 무료영화상영운동과 같은)이 늘어나게 되었다.

## 9. 다중화폐 별기 - 경제2.0에서의 생활

기술발전과 세계연결의 빠른 속도는 경제를 포함한 삶의 모든 측면에서 전환을 일으켰다. 생산, 노동, 가치교환의 전통적 관념은 재형성되고 있다. 특히, 경제2.0의 형성과 적용에는 유사 자본, 다중화폐 사회, 시장의 증식, 재정서비스의 진화, 풍부함 주입 기술과 같은 다섯 가지 개념이 있다

### 유사 자본

경제2.0의 첫 번째 개념은 유사 자본이다. 유사 자본은 사회적으로 책임 있는 상호 기금, 동료간 대여, 사회사업 자본을 통해서 자본의 유출을 관리할 수 있다. 또한 기업은 최대의 이윤을 추구하는 것이 아니라 공동체의 이익을 지원하도록 스스로 낮은 재정적 회수에 동의하는 투자와 융합될 수 있다. 그리고 모든 경제적 거래에 관한 세밀한 정보의 제공은 개인, 경영, 공동체가 그들의 자본이 어떻게 움직이는지 알 수 있게 한다. 상품 구입은 출처와 생산에 관련된 특성에 근거하여 이뤄지고, 피고용인은 그들의 소득 활동에 선택적일 수 있게 되었으며, 근무하는 기업의 사회적 책임 지수를 점검하고, 온라인 시장을 통해서 독립된 계약자가 되기를 선호한다.

### 다중화폐 사회

경제2.0의 두 번째 개념은 다중화폐 사회이다. 화폐로 만들어지지 않는 새 통화는 평판, 권위, 시간, 주의, 의지, 아이디어, 창조성, 건강 같은 것들이다. 새 화폐들은 아직은 대체성, 양도성, 전환성 등의 전통적 화폐의 모든 특성을 가지고 있지는 않다. 하지만 화폐들이 지속된다면 이것들은 개선될 것으로 기대된다. 미래에는 평판을 아마존, 이베이, 페이스북, 구글같은 온라인으로 전달하는 것이 가능해질 것이다. 새 화폐의 측정은 예를 들어 친구, 팔로어, 답글, 열람, 주제어 검색의 숫자를 세는 것 같은 디지털 흔적을 통해서 가능하다.

### 시장의 증식

경제2.0의 세 번째 개념은 시장의 증식이다. 많은 수의 다양한 종류의 시장이 있고, 시장 원리는 전통적인 개념의 시장이 아니라 지속가능성 4D+에 연관된 것으로 디자인될 것이다. 재정 시장은 탄소배출권 거래, 기후 미래, 주거 미래 등과 같은 도구의 확장이 있다. 이미

워크래프트와 같은 비디오 게임, 세컨드라이프와 같은 가상현실에서 가상 온라인 경제의 형태가 발견되었음을 기억하라. 예측 시장이 선거나 상품 판매 같은 행사의 결과에 관한 집단 의견을 알기위한 중요한 기법으로 나타나고 있다. 공개소스 소프트웨어 사업과 위키피디아 처럼 대가를 바라지 않고 무료로 하는 개인적 작업이나 평판 이익을 얻는 선물 경제 같은 새로운 시장이 있다. 아이디어를 포함하여 평판과 상태를 만드는 다른 디지털 교환 시장의 대표적인 예가 트위터가 될 것이다.

### **재정적 서비스 진화**

경제2.0의 네 번째 개념은 재정적 서비스의 진화이다. 전통적 방식은 하나의 중앙 집중적 기구가 많은 개인들에게 서비스를 제공하는 것이다. 하지만 지금은 많은 대안적 재정적 서비스를 실행하는 혁신적인 새로운 시장 방식들이 있다. 지불 네트워크에 페이팔, 핸드폰 네트워크, 구글 월렛, NFC칩 등의 서비스 방식이 있다. 자금조달 방식에서는 동료 간 대여, 대중기금, 선물 경제 등의 서비스가 있다. 은행 서비스는 오지 마을에 있는 여성이 핸드폰으로 광범위한 고객들에게 재정적 전달과 다른 서비스를 제공할 수 있을 만큼 다른 산업들에 비해 더 빠르게 민주화가 이뤄졌음은 물론이다.

### **풍부함 주입 기술**

지금은 더 강화되고 유연한 개념의 시장들이 있고, 특히 풍부함을 창조하기 위한 시장 원리가 다른 상황의 디자인 요소로 사용될 수 있다. 시장 원리와 디자인 기술은 이전에 결핍이 있던 분야에 차이를 만들기 위해서 풍부함을 주입할 도구가 될 수 있다.

### **경제2.0의 적용**

경제2.0을 실현하기 위해서는 층을 이루고 정책 계획이 법제화 돼야 한다. 우선 성장의 기초로서 대중에게 힘이 주어져야 하고, 무료 핸드폰과 인터넷 접속이 이뤄져야 한다. 인도가 소프트웨어와 콜센터에서 했고, 중국이 유전자 배열과 슈퍼컴퓨팅에서 하고 있는 것처럼 에너지, 컴퓨터 프로그래밍, 클라우드 서비스와 같은 미래 경제를 위한 중요한 성장분야에서 숙련된 인력을 개발해내기 위한 노력이 계속 돼야한다. 세 번째로 청정에너지, 합성생물학, 3D 출력, 대용량 조작, 분자 나노기술 같은 핵심 미래 기술의 빠른 적용이 이뤄져야 한다.

## 제3장 관리와 결정, 그리고 협력

“과거를 통제하는 자가 미래를 통제한다. 현재를 통제하는 자가 과거를 통제한다.”

조지오웰

### 1. 정부 방식의 변화

#### 노예제와 공화정; 지속가능성과 능력주의 사회

과거를 되돌아보면 면죄부 판매나 노예제도의 존재 같은 것에 놀라게 된다. 또한 지속가능성이 모든 정책, 사업, 생각하고 일하는 방식을 안내하는 전제와 축이 되는데 얼마나 오래 걸렸는가에 대해서도 놀라게 된다.

하지만 그후 수세기동안 일련의 경제적, 사회적 기준은 면죄부를 구입하거나 같은 인간을 노예로 만드는 것은 받아들일 수 없게 만들었다. 이와 유사하게 지속가능하지 않은 절차로 판명된 기준과 믿음 역시 변화될 필요가 있다. 오늘날 모든 것에 있어서 지속가능하지 않은 것은 받아들일 수 없다.

현대 문명 변화는 19세기의 경험과 비슷하다. 노예제도의 폐기 과정은 왕정에서 공화정으로의 전환과정에서 부수적으로 발생했다. 공교로울 것 없이 지속가능하지 않은 것의 폐기도 공화정으로부터 학문초월적 참여 능력주의 사회(TPM) 패러다임으로의 변화 과정에 동반되었다.

새로운 형태의 협력적 대표와 의사 결정이 네트워크 사회에 의해 제공되면서 정당 제도는 자연스럽게 약화됐다. 게다가 대부분의 나라에서 정당들은 점차적으로 서로 닮아갔고, 예전 좌파와 우파 사이의 뚜렷한 구분이 없어지면서 그들 모두가 중도로 옮겨갔다. 이산화탄소 배출이 환경 생태계를 파괴하는 동안, 부패와 윤리의 부족이 사회문화적 생태계를 갉아 먹었다. 그리고 이것은 지구 온난화에 대항해서 싸우는 것만큼 맹렬하게 싸워야 할 긴급한 것이 되었다. 정당들, 그들의 캠페인, 기금조성 과정의 재평가는 모든 형태에 있어서(개인뿐만 아니라 정부, 기업도) 부패를 끝내기 위한 강력한 행동의 한 부분이었다.

세계화는 사회적, 정치적 관습에서 관점의 교환과 교체를 촉진했다. 그리고 이것은 각 국가(역사적 이해를 돕기 위해서 예전 단어인 “국가”를 계속 사용했다)의 좋은 점을 배우는 것이 가능하게 만들었다. 예들: 일본인의 확실성/진지함; 브라질인의 적응성/피바름; 중국인의 고도의 기술적 정부; 미국과 일본 같은 곳의 클럽과 연합을 통한 사회적 자본; 사회주의 붕괴이후 시대에 동유럽 국가들의 21세기로의 직접 도약은 그들의 디지털 정부에 의존한다.

작은 국가들이 먼저 탈군사화 했고, 어떤 국가들은 19세기에 그들의 무기를 폐기했다. 군사적 세력을 돌봄 세력으로 바꾼 국가들이 더 나은 삶의 질을 누리고 있는 것은 놀라운 일이 아니다. 사회적, 환경적, 문화적 특히 즉각적인 경제적 이익들이 매우 중요하다. 더 많은 국가들이 이 전략을 수용하고 있다. 작은 국가들에서 성취한 사회 복지의 수준이 대도시나 국가들이 작은 단위에서 관리하는 현재의 탈집중화된 관리 방식의 디자인으로 이끄는 이유 중 하나이다. 어쨌든, 아이슬란드보다 상파울로의 불규칙하게 퍼져있는 빈민가에 더 많은 사람들이 살고 있다.

이번 세기의 처음 10년간, 중국은 번영을 위한 열쇠인 파괴된 환경을 회복하고, 내부적 긴

장의 균형을 맞추기 위한 우선 전략으로서 창조적 경제와 녹색 경제를 적용했다. 이것은 매우 빠르고 효율적으로 진행됐고, 중국은 곧 최고의 녹색 기술과 최대의 창조적 시장을 개발한 나라가 됐다. 주도권을 놓치지 않으려고 다른 나라들도 중국의 선례를 빨리 따랐다.

### 학문초월적이고 참여적인 능력중심 사회

2013년에 대거품이 있었고 잇따라 다행히 일어나지 않았지만 거의 3차 대전을 일으킬 뻔했던 세계 데이터 삭제 사태가 있었다. 실시간 정보로의 연결과 확장된 접근은 시민들이 세계를 돌아다니고 있는 파워게임을 더 많이 인식할 수 있게 했다. 같은 접근이 웹 공동체와 “좋은” 해커(hacker)들이 잃어버린 데이터의 일부분을 회복하게 했다.

아랍의 봄이 발생한 지 2년 후 유럽의 봄, 1년 반 후에는 라틴아메리카의 가을, 그리고 마지막으로 아시아의 겨울이 왔다. 시간이 흐르면서 진정한 민주주의 운동이 변화를 이끌었다.

이 경험은 학문초월적이고 참여적인 능력중심사회와 함께 시작됐다. “학문초월적”이란 이름은 유기적이고 생명모방적 전망을 따르는, 구분하지 않는 체계적 관리로부터 따왔다. 각각의 관리 단위는 사회환경적 생태계를 고려했고, 지금은 촉진자 또는 공적 연결자라고 불리는 오늘날의 지도자들은 학문초월적 해결을 향한 작업의 책임자이다.

관할권에 의해서가 아니라 임무집단에서 일하는 학문초월적 관리 중심점들에 의해 권력이 나눠진다. 각 중심점은 세 사람에게 의해 관리된다. 환경적 생태계(유형의), 사회문화적 생태계(무형의)에 대한 영향을 판별할 수 있는 전문가와 공적 연결자(촉진자)가 바로 그들이다. 하지만 그들의 선발기준은 공동체와의 연계, 효과성을 바탕으로 공동체의 바람직한 미래를 고려하고, 다른 학문 분야와 제휴하고 협력적인 전망을 가지고 있어야 한다.

TMN에서 결정적인 요소들은 4DxT 기록들이다. 후보자는 네 차원에서 좋은 성적을 거둬야 한다. 더해서 생태적인 기록, 예산 최적화 기록, 신속 대응 기록에서도 좋은 성적이 있어야 한다.

새로운 가버넌스 방식의 효율에 공헌하는 요소들은 경쟁 또는 관할권 봉건화의 부재, 자원 최적화, 고도로 훈련되고 신념이 있는 팀에 의한 진보적인 대체이다. 그 결과 파워게임이 “예 우리는 할 수 있다.”게임으로 대체됐다. 그리고 만약 이전에 인기 있는 대중적인 스포츠가 정부의 잘못을 말하는 것이었다면 지금은 가장 대중적인 것이 협력적 가버넌스이다. 협력적 가버넌스의 사회적 게임은 대중의 인식 과잉을 사용하게 되는 조건이 만들어 졌을 때 더 많은 지지자를 얻었다. 세기 초반에는, 시민사회가 공공적 데이터를 알 수 있고 접근할 수 있게 만들기 위해 시간과 지식을 협력했던 좋은 해커 같은 운동으로 시작했었다.

가버넌스의 게임이 더 강력할수록 더 많은 재미와 팬이 있다. 목적은 많다. 부패한 정치인을 퇴출하기, 조직범죄의 두목을 갱생하기, 숲 코드 승인을 위해 동원하기, 예산 배분을 개선하기, 연맹과 제휴를 강화하기. 천천히 사람들은 다른 게임과 스포츠에 할당된 시간을 잘 균형 잡게 됐다. 사람들이 그들의 축구팀을 위해 보여주는 똑같은 열정으로 개혁을 위한 선거를 감시할 때 모든 전환 잠재력이 가능해지는 것을 상상해보라. 아니면 사람들이 축구 스타의 무릎 부상에 쏟는 똑같은 흥미로 행정기관의 요소를 연구하는 것 상상해보라.

거리에서 치어리더들이 유니폼을 입고 폭죽을 터트리며 군사적 세력에서 돌봄의 세력으로의 전환을 축하하던 날을 잊을 수 없다. 국회 앞에서 holas와 영창 “교육은 나의 챔피언! 내 심장속의 교육”을 듣는 것은 놀라운 일이었다. “골---인”을 외칠 때와 같은 방법으로

의치는 “승---인”을 도시의 모든 곳에서 들을 수 있었다. 왜냐하면 선거가 축구처럼 온라인과 스크린에서 상영되기 때문이다. 협상의 성적을 보기위해 사람들이 술집에 모였고 “화이팅! 이 제휴는 끝내버려!” “계속해! 그 예산은 삭감해버려.”를 외친다. 물론, 이들은 폐달을 밟으면 에너지가 생산되는 의자위에 앉아서 유기농으로 지역 내에서 생산된 맥주와 땅콩을 마시면서 스마트폰과 다른 이동장치로 선거를 하고 있다.

## 의지와 4DxT 정책

4DxT 경제가 다차원적, 상대적 가치를 가짐에 따라, 4DxT 정책에서 각 시민의 투표는 유권자의 의지에 비례하여 무게를 갖게 됐다. 4DxT 발자국이 더 긍정적일수록, 그의 선택은 더 무게를 갖게 된다. 이것이 우리 스스로를 지식과 인식에 기초하지 않은 투표가 결국 전체주의 정부를 만들고, 공공의 이익에 반하게 하는 원동력으로부터 자유로워지게 했다.

또한 4DxT 발자국은 모든 영역에서의 신뢰와 투명성을 강화했고, 네트워크 사회의 가능성과 함께 이것은 공적, 사적 데이터의 공개와 감시의 비범하고 협력적인 체계의 발전을 이끌었다.

데이터는 시민 스스로에 의해 충족됐고 환경적, 상징문화적, 사회정치적, 경제적 소규모 사회환경 생태계와 대규모의 사회환경적 생태계의 지도를 만든다. 다차원적 접근은 각각의 관리 단위들의 지리사회정치적인 생리학의 이해를 촉진하는 세부적이고 활기 있는 읽기를 가능하게 한다. 이 체계는 층위를 함께 또는 따로따로 읽는 것이 가능하다.

실시간에서 체계적이고 협력적인 관점은 DDCG(직접 디지털 공동 관리) 모델로 향해가는 것을 가능하게 한다. 모델은 아직 시작단계이지만 학문초월적 참여 능력중심 사회보다 탈집중적이고 다원적이다. 그리고 실제 변화의 과정이 발생하는 소규모, 지역 단위에 더 강하게 집중한다. 정반대도 있다. 이전 지방정부들은 정부에 의해 지배되고 정부를 위해 일했다. 오늘날 MacroSee(대규모 사회환경 생태계)들은 MicroSee(소규모 사회환경 생태계)들의 네트워크이고 정책은 다양성(각 지역성의 가치를 보증하는 차이)을 확보하고 의사결정과 행동을 간소화하기 위해 지역적으로 결정된다. 대규모 관할권은 그들 사이의 흐름의 촉진자와 조직가로서 일한다. 이전에 정부였던 것은 지금 대규모 조정자(MM)로 불린다. 왜냐하면 대규모 조정자의 역할은 모든 관련자들이 함께하는 흐름과 의사결정을 촉진하고, 잘 표현하고, 조절하는 것이기 때문이다.

## 2.국경으로부터 막으로, 벽으로부터 피부로

생각하는 시스템, 지속가능성, 가이아 이론, 생명모방 등의 모든 것은 지구의 유기적 전망을 이끌었다. 이것은 국경을 살아있는 존재와 같은 침투할 수 있고 유연한 구조로 대체할 것을 제안했다. 차별, 인종분쟁, 이주, 난민 등과 같은 복잡한 이슈에 더해서 일상의 요소들이 심도 깊은 구조적 변화를 요구했다. 새로운 4DxT 경제에서, 국내 관계의 연장으로서의 국제관계는 지정학적 구조의 변화를 요구했다. 이 변화는 참여 가버넌스와 온라인, 직접 판매와 비록 멀리 떨어져 있는 양자간의 신뢰, 한 국가 이상에서 일하고 살고 있는 사람들의 증가, 각 국가에서 일 년의 반을 공부하는 아이들, 네 차원적 자산의 흐름을 규정하고 균형을 맞추기 위한 도구로서 이해되어지는 공공 기관 등이다. 국가에 대한 전통적 개념은 더 이상 의미가 없다. 정치적으로 규정된 국경도 더 이상 의미가 없다. (그림5)

물론 관리 단위의 제한은 필요하다. 하지만 이 제한은 유형의, 무형의, 환경적인, 사회문화적인 생태계를 운영하는 그들의 기능에 연관되어 있다. 이미 2011년에 창조적 수계-공통의 문화적 정체성을 가진 여러 영역들을 포함하는 지리적 지역으로 규정된-를 만드는 지리와 문화의 결합인 창조적 브라질 계획의 예가 있었다.

거기에서부터 소규모(지역적)와 대규모(국가적) 사회적 환경적 생태계가 나타났다. 그들의 경계는 막이나 피부와 유사하게 유기적이고 기능적이다. 보호하기, 교환을 조절하기, 무엇보다 선택을 안내하기 위한 정보를 제공하는 각각의 기관이 되기 등이다.

또한 이것은 지금은 아주 명백한 과정인 국제협력에 변화를 가져왔다. “도움” 또는 “영향력 강화” 등의 단어는 실제적으로 어휘목록에서 사라졌다. 왜냐하면 이것들은 지원받는 측의 역량의 부족과 약함의 견해를 강요하기 때문이다. 협력은 항상 교환에 의해 이뤄진다: 예를 들어, 재정 지원을 받는 사람들은 교환으로서 교육의 과정에 시간을 헌신한다. 협력과정은 국가의 중재 없이 자원을 최적화하고 행동을 촉진하기 위해 항상 직접적이다. 협력은 재정적인 것보다는 주로 유통을 통해 일어났다. 재정적 지원은 의존성, 부패와 이에 연관된 문제를 만들기 때문이다. 가장 일반적인 지원은 “소프트(soft)” 기술 공유이다. 사회적 자본을 강화시키기 위한 사회문화적 기술과 지역 상징적, 문화적 유산의 이용이다. 공유된 경험은 기업적, 문화적, 교육적, 사회적 결과들을 동시에 만드는 시민사회단체와 사회적 기업의 좋은 실행들로부터 끌어내어진다.

아주 성공적인 실험은 그들의 전환 기술을 공유하기 위한 집합적 협력적 기구들의 여행대인 “경계 없는 창조”였다. 청년들을 창조적 경제의 ICT, 재활용 전자도구, 지방 공무원과 협력하는 방법 훈련하기, 공적 데이터를 공개하는 것을 돕는 프로그래머, 유머를 잃지 않고 건강 돌봄 노동자를 위한 지식과 도구의 협력적 생산, 경연 형식으로 여가시설, 자급자족적인 환경보호 농업, 유기농 가족농장, 적정기술의 건설을 위한 공동 노력.

### 3. 계획하기, 오랜 기간, 의지

2005년에 브라질에서 실행된 연구는 국가가 GDP의 150%만큼을 낭비하고 있다는 것을 보여준다. 모든 것이 쓰레기를 만들었다. 세계는 이미 모두에게 충분한 식량을 생산한다. 브라질에서는 음식의 50%가 농장과 식탁사이 운반과정에서 버려진다. 교통정체로 시간을 버리고, 관료제도는 문제해결을 방해하고, 대규모 또는 수력발전소에 기반을 둔 오래되고 집중적인 단일화된 방식에서 운영되는 분배 네트워크에서 에너지가 버려진다. Rio+ 20이후 얼마 안되서 소수력, 풍력, 태양열, 동력 발전과 같은 지역적이고 복합적 자원으로 에너지를 생산 하는 소규모 네트워크의 창조를 위해 더 많은 장려금이 주어졌다.

지속가능성을 향한 첫 단계중 하나는 유형의 것뿐만 아니라 시간, 아이디어, 지식 같은 무형의 자산도 고려하는 쓰레기에 대한 관념의 확장이다. 인간 에너지를 구하는 것이 마침내 물을 보호하고 쓰레기를 줄이는 것만큼 중요하게 되었다. 즐거움, 신뢰의 분위기, 자치는 열정과 선의의 낭비를 피하기 위해 사용된 전략이었다.

유형, 무형 자산의 관리에서 중요한 요소는 정당들의 폐지였다. 정부 집권당의 변화가 막대한 낭비를 일으키는 것을 반복했기 때문이다. 오늘날 정책과 계획은 공동체에 의해 동의되고, 기술자 집단에 의해 수행되며 장기간에 걸쳐 집행된다. 서랍 공개 운동으로부터의 성

과는 인상적이다. 집권당의 변화로 인해 중단돼서 서랍 속에 잠자고 있던 정부 사업들이 서랍에서 구해졌다. 공무원과 자원봉사 학생을 포함한 학문초월적 팀은 자원을 조직했다. 그리고 대부분의 이슈에서 해결책은 이미 만들어져 있었지만 단지 부분적으로 적용됐다는 것을 발견했다.

작은 행동이 거대한 변화를 이끌었다. 이전에 권위자들은 행사에서 개회사를 하고 곧 자리를 떠나거나 세미나에서는 “성가대에게 설교하기”처럼 끝을 냈으나 지금은 그들을 위해 준비한 토론과 세미나에 성실히 참여하고 발언하고 경청한다.

관리의 증점은 오랜 기간을 유지하는 것이다. 결국 우리는 지속가능성에 관해 얘기하고 있는 것이다. 지난 2~4년을 지속한 정권으로부터 기대할 것은 아무것도 없다. 이 전환은 지도적 위치에 여성들이 늘어나면서 가능해졌다. 종합하는 능력, 단순성, 집중하는 성격이 있는 남성들이 결합했을 때 최상의 결과가 얻어졌다. 지도자의 위치에 여성들이 다수를 점한 기간이 있고 남성 성정 프로그램이 시행된 후에 성비가 균형 있게 됐다. 남성들이 개인적인 만족을 가진 정서적 관계에의 헌신을 하는 동시에 지도적 지위를 탈환하려는 것 사이에 존재하는 긴장 관계를 지켜보는 것은 흥미롭다.

기간과 관련해서, 만약 6개월 동안 관리자가 제안된 계획을 집행하는 데 효과적이지 않다면 그들은 교체된다. 반대로 관리가 잘 되는 만큼 길게 남아있을 수 있다.

앞에 말한 것처럼, 일련의 방법들은 무형의 찌꺼기의 관리를 위한 계획의 부분이었다. 지속가능성의 초창기에 고품폐기물 관리에 대한 큰 관심이 있었지만 무형의 것에 대해서는 관심이 적었다. 최악의 결과 중에 하나는 팀의 끊임 없는 이동과 경험의 체계화 부족으로 인한 지식의 막대한 낭비였다. 이것은 공공 영역만이 아니라 모든 영역이 마찬가지 이었다.

#### 4. 국가의 역할: 촉진자와 연결자

대규모 조정자의 가장 큰 자산은 모든 분야(개인, 기업, 기관)로의 접근일 것이다. 그/그녀만이 우리 시대-과정 연결자, 촉진자-에 그런 중요한 역할을 할 수 있다. 전면 디지털화된 체계는 국가가 모든 수요와 공급에 관해 무엇을, 누가, 언제, 어디서, 어떻게 했는지를 알 수 있게 한다. 이것은 우연히도 지속가능성이 4DxT 자산들 사이에서 균형 잡힌 흐름과 같은 것이라는 것이 명백해 진 이후에 중요한 임무이다.

대규모 조정자는 우선 할 수 있는 것만을 해야 한다. 조절 장치를 창조해야 한다. 정책, 규범, 법, 규정, 장려금과 투자, 구조와 과정배우기, 기업 도구 등등 즉 모든 것이 궁극적 목적에 공헌한다. 기초를 다지는 중요한 측면은 각 구조적 변화를 선도하는 문화적 의식 변화 유도, 파트너십과 연합 강화, 의사소통 캠페인과 미디어에 정보 제공하기 등이다. 흥미롭게도 이 단계는 물적 자원을 소비하지 않고 잠재력과 그들을 어떻게 사용하는가에 따라 많은 결과를 만들어 낸다.

4DxT 정부의 정책은 다분야적이고 횡단적인 전망을 가져야 한다. 그리고 녹색 경제와 창조적 경제를 위한 좋은 환경 창조 활동을 제안하는 것이 주요 목적이다. 이를 성취하기 위해 대규모 조정자는 행동이 존중되는 한도에서 학문초월적 관리중심점들의 통합된 행동을 촉진한다. 또한 지속가능성을 확보하기 위해 민간 기업, 연합, 시민사회단체와의 파트너십을

진행한다.

경제적 차원에서 지속가능한 태도는 소득분배를 향상하는 것과 재무, 통화 도구뿐만 아니라 연대 경제와 대안 화폐에 연관된 것들의 이용에 집중하도록 한다. 환경적 차원에서 깨끗하고 재생 가능한 자연 자원을 다루고, 공간, 도구, 서비스 네트워크 같은 기반시설을 공유한다. 사회정치적 차원에서 기구들 간의 통합적이고 융합적인 행동을 통해서 시간, 자원, 정보를 최적화한다. 마지막으로 상징문화적 차원에서 문화적 다양성과 무형의 것에 대한 관심의 보호와 강화는 경제를 위한 자원이다.

## 5.네트워크 관리: 당신이 가지고 있는 것을 이용하라

최근 수십 년간 우리는 집중/단일로부터 상업적이고 개인 관계를 위한 전제로서 신용과 무형의 것에 집중하는 네트워크 사회의 성격에 부합하는 탈집중/다양한 패턴으로 변해가는 것을 목격했다. 실제로 같은 일이 정부에서도 발생했다. 기본 원리는 우리 사회의 큰 변화를 안내했던 것과 같은 것이다. 즉 결핍이 아니라 효력에 근거해서, 존재하는 것보다 더 나은 운영 체계를 창조하는 일하기이다.

20세기의 저개발국가들은 ‘낙후’된 상태에서 21세기를 맞았다. 그리고 10여년전까지도 스스로 질곡을 벗어나지 못했다. 하지만 역설적이게도 그 덕분에 그들의 환경적, 문화적, 상징적 유산이 비교적 잘 보전되어 있다고 짐작된다. 이런 측면에서 “퇴보는 기회였다”.

현시기 대규모 조정자의 협력적인 행동과 정책을 수행하는데 돈보다는 연맹, 네트워크가 더욱 필요했다. 돈이 포함되지 않았기 때문에 부패가 적었고, 기구간 협력의 질이 강화되는 이중 이익이 있다. 그것은 두 가지 핵심 요소들과의 동시적 작업을 의미 한다. 윤리적 사회적 자본의 강화이다.

이전 정부들은 대규모 사업을 건설하는 것이 그들의 우수성을 알리는 것이라고 믿었다. 그리고 종종 비싸기만 하고 쓸모없는 대규모 도시계획 공사를 시행하는 것에 집중했다. 모든 계획 회의는 “우리는 이미...이 있다”가 아니라 “우리는 ...이 필요하다.”라는 말로 시작했다.

하지만 개발 전략으로서 창조적 경제는 소규모 사회환경 생태계의 필요가 지역 개발 수준에서 상세히 계획된다. 때로는 시설공간이 필요할 수도 있으나 “하드웨어”/구조는 그들을 연결하고 작동하게 만들 “소프트웨어”/과정을 필요로 했다.

이전에 지배하는 원리는 이와는 반대였다. 수십개의 큰 공간들은 제한된 프로그램을 일주일 중 며칠, 또는 수시간 동안만 사용하였다. 이것들을 만들고 운영하는 비용은 수백 개의 소규모 사회환경 생태계에 있는 다목적공간의 전체 네트워크를 장치하고 통합하기에 충분한 금액이다. 네트워크 관리 원리를 따르면, 우리는 새로운 공간을 만들지 않는다. 대신에 존재하는 공간의 사용되지 않는 기간을 상세히 파악하고 그들을 효율적으로 이용할 체계를 만든다.

지속가능성으로 전환하면서 대규모 도시공사 대신에 더 효율적인 사용을 증진하는 체계를 만드는 원리가 우리가 직면한 큰 문제 중의 한 가지를 해결했다. 그것은 에너지 이슈이다. 해결책은 집중화된/단일한 패턴에서 전에 언급한 소규모 에너지 생산 단위의 지역 네트워크인 탈집중화/다중의 방식으로 가는 것이었다. 이것은 재생 가능한 자원을 가지고, 공동체 스스로에 의해서 다양화되고 관리된다. (그림6)

네트워크 정부의 전략중 하나는 조사의 강화였다. 어떤 체계가 이미 개발되었고 더 잘 사용되어질 수 있는지를 분석한다. 긍정적인 결과들을 쫓던 간단한 예는 책과 같은 잉여 또는

중고 장비의 기존 배분 체계의 사용이었다. 오늘날 모든 집은 투입과 배출의 체계가 있다. 예를 들어 우유병이 들어오고, 이미 읽은 책은 나간다. 배달하는 기업이 재활용을 위한 물건들을 날랐다. 새 난로를 배달한 사람이 중앙으로 오래된 난로를 날랐다.

무엇이 있고, 무엇이 부족하지 않은가를 점검하는 원리를 따르면, 공공 관청이 혁신만이 아니라 “고전(예전방식)”을 고려하는 것이 중요하다는 것은 명백해졌다. 우리의 지속가능하고 바람직한 세상을 위해 필요한 수많은 해결책들이 특정시대에 존재했고, 부활됐다. 이 회복은 정부 사업에 관련된 서랍을 공개하기와 유사한 운동에 의해 강조되었다. 발명과 특허의 회복을 위한 운동이 일어났고, 물로 가는 자동차나 민간요법 약 같이 그것들이 이익을 남기지 않는다는 이유로 선반에 놓여 졌던 것을 재발견하고 실제에 사용됐다.

## 6. 혁신. 소프트웨어와 적정기술

창조적 경제와 녹색 경제 그리고 이것에 따르는 진보는 IT에 대한 폭넓은 접근 때문에 가능하다. 거의 20년 전부터 세계 모든 국가의 모든 아이들은 간단한 컴퓨터와 인터넷 접근이 가능한 모뎀을 가지고 있다. 심지어 전기를 사용할 수 없는 국가에서도 IT로의 접촉을 확보하기위해서 지역적 해결책 - 태양광, 자전거 발전기와 연결된 컴퓨터 -을 적용했다. 이동식 장치의 사용은 지구상의 모든 시민들을 연결시켰다. 우리는 지구 전체에 걸쳐 소통하고, 자료를 보내고, 전망을 나누고 그리고 무엇보다 지속가능한 상태를 보호하기위해 주의하는 지구의 맥박을 느낄 수 있는 대규모 네트워크의 한 점이 됐다.

15년 동안, 인터넷 접속은 대규모 조정자에 의해 제공되는 물, 전기, 위생, 청소 같은 기본적인 서비스의 하나였다. 모든 공공장소에 와이파이 네트워크가 있고, 심지어 소규모 사회 환경 생태계는 텔레센터를 가지고 있다. 세기 초에 특히 저소득 공동체에 있던 인터넷카페는 리퍼 컴퓨터를 사용했고, 매우 중요한 역할을 수행했다. 오늘날 여전히 만남과 교환을 촉진하면서 소득 창출의 주요한 원천이다.

최근 수십 년간의 큰 변화는 혁신에 대한 개념적 변화가 없었다면 불가능 했을 것이다. 왜냐하면 이전 세기들에서는 구조적인 것, 유형의 것에 대해서만 강조했었고, 혁신은 단지 “하드웨어” 혁신과 기술이라고 부르는 것인 물건, 발명, 도구들에 연관될 때만 고려됐다. “소프트”에 대한 큰 이해, 절차적 기술, 혁신, 지성에 관련된 관리와의 연관이 국가들의 진보의 원인이다.

21세기 대규모 조정자의 역할은 현재의 요구만을 고려하게 되는 즉시성에 의해 움직이지 않고, 미래를 가능하게 하는 것이다. 그 자체로 혁신은 생산과 기반시설 이상의 것으로 간주돼야 한다. 그리고 지식과 관리에 의해 안내되는 혁신의 과정이 우선돼야 한다. 문화적 다양성, 전통의 활력, 창조적 생산과 서비스의 생산위에서 제3섹터의 경험에 의존하는 혁신이다. 최근까지 지성과 관리에 집중한 선진국들은 생산을 “개발도상” 국가들로 옮겼다. 세기 초에, 그들은 일용품의 공급자, 기반시설의 소비자가 되는 것은 21세기의 특유의 창조적 경제를 위한 발전을 향한 길이 아니라는 것을 깨달았다.

창조적 해결책으로서 옛날방식과 적정기술을 포함하는 새로운 혁신 개념은 저비용으로 저소득 대중에 의해 발전됐다. 인도는 이 혁신을 규정하고 배포하기 위한 방식을 발전시키기 위해서 정부, NGO, 기업, 공립학교를 모았다. 인도의 사례는 다른 여러 나라들에서 따라했고 결과적으로 적용성이 넓어졌다: 농업을 촉진하기 위한 수백 가지의 도구들, 밤에 글을 읽을 수 있게 하는 광전지, 자전거발전기등등

“소프트”기술들이 존중되어지는 만큼, 사회적 기업은 영감의 원천이 되었다. 10년대 이후

로 웰빙을 성취하려는 목적으로, 사회, 환경적 문제를 해결하기 위해 기업 경영, 생명재생산 경영의 확장을 도모하고 있다.

## 7. 새 법: 신뢰와 단순함이 규칙이다.

정부의 방식은 더 이상 분리적이지 않고 모든 이슈에 대해서 통합적인 해결책을 찾는 체계가 되었다. 건강은 위생문제 없이는 해결할 수 없고, 교육은 문화 없이는 존재할 수 없다. 분야적 접근과 분리된 활동으로부터 체계적, 통합적 전망을 향해가는 일반적 운동의 한 부분의 또 다른 사례는 규칙, 법, 정책을 바꿔야 할 필요이다.

이것은 법에 반영됐다. 왜냐하면 이전 법들은 모든 것을 범주 속에 분류하고 맞추려고 하는 분류학의 논리를 따랐기 때문이다. 몇몇 최근의 역사가자들이 두가지 흥미 있는 아이디어를 지적했다: 첫 번째는 이 “분류의” 법이 18~19세기를 상징하는 모든 것을 분류하는 과정을 따랐다는 것이다. 생태학 이전에, 생명의 연구는 생리학보다는 형태학으로 더 향해있어서 매우 분류학적이었다. 두 번째는 예전 헌법과 법들은 소유를 방어하기 위해 만들어졌다는 것이다. 사람들이 아닌 국가, 존재가 아닌 소유, 집합적 인류가 아닌 개인을 위한 것이다. 처음으로 “인간 가족”이 법에 언급된 것은 1948년 인권에 대한 보편적 선언이었다. 20세기에서도 90년대에 와서야 국가 헌법에 “인간성”의 관념이 포함되기 시작했다. 이것은 두 측면을 발생시켰다. 즉 “인간성에 반하는 범죄”와 “인간성의 공통 유산”이다. 오늘날 우리가 가지고 있는 많은 재형성들은 이 개념들의 확장의 결과이다.

인간성에 반하는 범죄가 될 수 있는 것에 대한 확장된 토론은 식습관, 헤게모니, 정보조작, 특허의 구속 등과 같은 지속가능성 이전 단계의 수많은 일상 이슈의 개정을 이끌었다. 우리는 심지어 파괴적인 재정주의가 대중 박멸의 방식이었다는 2009년의 기록을 발견했다. “인간성의 공통 유산” 개념의 확장으로부터 사회적 차원이 뒤따랐고, 이것이 결국 환경적 차원을 적용하는 다중 차원에서 자산의 개념을 끌어냈다.

또한 수천가지의 법을 가진 분류학적 법 대신에 우리가 채택하고 있는 것은 일반시민의 상식적 차원에서 행동을 안내하는 기본 원리를 따른다는 것이다. 이 과정은 형태학(상황과 형태를 규정하는)을 폐기하고 생리학(역할을 이해하기)을 향해 나아가는 경향과 함께 이뤄졌다. 10계, 또는 대헌장, 지구헌장에로의 진보 등 우리를 안내하는 소수의 규칙들을 이끌어 내는 기초로 작용했다. 첫 번째는 “당신이 반기를 원하는 방식으로 다른 사람과 지구에 해주라” 이다.

이 변화의 주요한 결정요소는 두려움으로부터 신뢰로 옮겨간 것이다. 신뢰하는 것은 두려움보다 더욱 실제적이고 저렴하고, 단순하며 효과적이다. 불신 속에서 소비된 시간, 자원, 팀, 구조(그리고 열정!)가 지속가능성에 긴급히 투자 돼야한다. 두려움은 더 이상 좋은 경영이 아니다. 전체 산업은 4DxT 스케일에서 그리고 장기적으로 가장 이익이 되는 지속가능성, 신뢰, 협력을 향하고 있다. 이것이 더 윤리적이고 즐겁다는 것은 명백하다.

## 8. 미래를 전망하는 아이디어: 미래의 문화는 어떤 모습일까?

미래의 문화는 어떤 모습일까? 새로운 문화적 창조들은 어떤 협력적 창조의 모델을 가져올 것인가? 새로운 기술들은 지역 발전을 어떻게 변환시킬 것인가?

기술은 우리 일상의 한 도구일 뿐이라는 것을 고려할 때, 우리가 컴퓨터, 태블릿, 스마트폰을 켤 때 이러한 질문과 다른 질문들은 매일 떠오른다. 인터넷은 이미 문화 창조와 전파의 과정을 변화시켰다. 네트워크의 발전으로 우리는 더 이상 순전한 소비자가 아니라 또한 생산자, 배포자이기도 하다.

문화란 무엇인가? 문화는 적응의 기법이다. 문화는 우리가 상징을 생산하고 교환하게 하는 도구이다. 어쨌든 이 글 서두에 질문했던 것에 대답하기 위해서는, 현재의 도구들이 끈임 없이 변하고 교환하는 상황에서 지금부터 이 상징들을 어떻게 만들 것인가를 생각해야 한다. 그래서 기본이 되는 지식, 소통, 협력 세 가지 측면을 언급하는 것이 중요하다.

나는 1995년 Being Digital에서 Negroponte가 했던 방식이 아니라 사용자가 모든 과정의 중심이라는 관점으로 8개의 제안을 한다.

### **전망1. 혼성의 공적 공간**

디지털 기술을 통해서 지역의 행동을 조직, 소통, 결합하는 것을 통해서 공적 공간을 차지하고 변환하라. 핸드폰은 비슷한 흥미와 태도를 가진 사람들을 위치하게 하는 체계로서 진화할 것이다. 복합적 게임과 공연의 창조가 이뤄지는 실제 공간에서 사회적 네트워크는 부분적으로는 온라인이고 부분적으로는 실제이다. 맥락을 연결하고, 평화적인 방식으로 정보의 흐름이 증가한다.

### **전망2. 디지털 이야기하기**

이야기는 포용과 창조를 강화하기 위해 집단작업으로 시청각적인 형태에서 창조될 것이다. 수천 킬로 떨어진 사람들 간에 실시간으로 공연과 창조물을 즐긴다. 이동 장비들의 새로운 기술은 선진국과 후진국 사이에 직접 상호작용의 연결을 쉽게 만든다. 이야기들은 다양한 경로, 같은 세계 내에서 다른 경험과 스토리의 제공에 의해 발전될 것이다.

### **전망3. 혼합 문화**

Copyleft, 창조적 공유와 같은 행위에서 보여지는 경향은 문화를 고려하는 새로운 방식을 창조할 것이다. 우리는 완성품보다는 음악, 음향, 사진, 영화, 애니메이션 등의 퍼즐의 조각을 얻을 것이다. 그리고 그 조각으로 모두가 그들 자신의 작업을 만들 것이다. 이전 상징들에 따라 만들어진 문화는 혼합이고 끈임 없는 재해석이다.

### **전망4. 전자적 DIY(스스로 하다)**

하드웨어의 도입, 예술가, 디자이너를 위한 프로그래밍 언어 개발은 완성된 디지털 장비 구입보다 DIY를 일반적인 것으로 만들 것이다. 3D 프린터의 대중화는 사람들이 자신의 디자인을 생각하고 만드는 것을 가능하게 할 것이다. 사람들은 센서와 같은 전자적 구성품이 들어가는 개인에 맞는 옷을 만들 것이다.

### **전망5. Geomedia**

더 많은 전자 장비들에 GPS가 포함되고, 지리위치 시스템과 장소 배치 프로그램의 발전은 사람들이 있는 곳에서의 모든 순간을 인지하고 반응하여 정보를 제공하는 새로운 종류의 대

중매체 예술 프로젝트의 창조를 가능하게 할 것이다. 이것은 접근을 촉진하고, 근거리에서 뿐만 아니라 세계 어느 곳이나 연결한다.

#### **전망6. E-감정**

문화는 경험과 감정을 창조하는 것이다. 대중매체 예술 프로젝트는 우리의 감정 상태를 알고, 이 감정에 맞춰진 내용을 생산하는 것이 가능하다. 카메라는 특정한 물체나 상황에 우리의 흥미가 증가하는 것을 관찰하고 자동으로 촬영한다. 악기는 우리의 기분을 탐지하고 적당한 음악을 선택한다. 이 시스템은 우리의 취향이나 어떤 순간인지에 따라서 좋아할 만한 전시, 영화, 연극을 제안한다.

#### **전망7. 사이버그**

공연 예술에 센터, 로봇, 대중매체의 포함이 실현 될 것이다. 새로움이 끝날 때, 진실로 흥미 있는 제안이 나타날 것이다. 이 기술적 요소들은 단지 이것이 “보기 좋기” 때문이 아니라 연극과 같은 예술을 공연하는 스토리, 춤 등등과 결합되어 있기 때문이다.

#### **전망8. 다양성**

위에 언급한 모든 것들은 새로운 기술-일상의 활동에서 그들의 장비 합병을 제공하는 방식에 의해 얻어진 성취-에 기반을 둔 도구들에 의해 안내된다.

미래 문화의 진정한 의미는 이 방법들의 사용에 뿌리를 둔다. 이것은 포용, 방법의 민주화, 상호작용문화, 다양성을 육성하기 위해 촉진자로서 우리에게 소개되는 패러다임의 이동이다. 사람들은 점차적으로 이 세계적 현상의 일부분이 됐다. 이러한 도구들에 의해 공간적 거리가 좁아졌다. 그들은 자신의 실재를 이해하기 위한 새로운 관점에 의해 제공되는 대조를 사용할 수 있게 될 것이다.

### **9.미래를 관리하라.**

단지 나이는 세대만이 과거에는 어떻게 관리했는지를 기억한다. 이것은 두려움을 관리하는 것을 의미했다. 권력의 이용, 남성의 힘, 제복, 인간의 필요에 대한 무관심, 자폐장애. 미래는 과거의 두려움의 벽돌로 건설되고 있었다. 악이 항상 선을 지배했었고, 전환을 위한 인류의 능력은 잠자고 있었고, 거울은 다시 붙일 수 없이 수천 개의 조각으로 깨졌다.

미래를 꿈꾸는 사람들은 현재에 반해서 움직이기 때문에 위험했다. 세계를 둘러보고 변화시키기 원하는 사람들의 운명은 같은 인물에 대한 다른 이름들인 이단자, 정신병자, 광대가 되는 것이었다.

#### **상식의 폭정으로부터 스스로 자유로워지기**

우리는 실용적인 이유와 현실의 좁은 제한에 복종되었다.

#### **모든 것이 변하기 위해서 모든 것을 바꿀 필요가 있다.**

3세대 이전에 극지대의 얼음이 녹았다. 이제 세계는 바뀌어야 했다. 세계는 물만이 아니라 희망으로 넘쳤다. 미래에 연관된 의식으로 급격하게 전환하는 것은 가능하다고 설득된 70억

명의 에너지가 있었다. 우리는 너무 늦기 전에 무엇인가를 해야 한다는 책임감을 느꼈다. 자만하는 이성, 위협, 권력 기록자의 담화에 비추어, 사람들은 꿈이 혁명적 무기였다는 것을 발견했다. 우리는 함께 변화시킬 수 있다. 속박을 깨뜨려라.

### 새로운 직업들

가장 중요한 직업들은 공동체 복지를 개선하는 간병사, 공상가, 위생사, 교육자, 협력자, 과학자, 진실 된 공무원이다.

### 공상가들

공상가들은 문자 그대로 0세부터 99세까지의 아이들이다. 신생아의 미래로 가득한 눈과 오래된 나무의 나이트처럼 노인의 지혜로 가득한 눈을 보라. 종종 꿈은 집단적이고 그들은 공동체의 인식을 포함한다. 미친 꿈이 전쟁을 종식시켰고, 잔악한 사람들을 화해시켰고, 아마존의 파괴를 막았다.

### 무지개 날

각 개인들은 공동체가 필요한 것에 협동하기 위해 일 년 중에 며칠을 보낸다. 어떤 사람이 무지개 날에 있는지를 알아보는 것은 간단하다. 그는 얼굴을 밝게 하는 행복한 미소를 띠고 동네를 돌아다닌다. 어떤 사람은 무지개 날 활동이 효율적이지 않기 때문에 전문적인 (그리고 의무적인) 서비스로 대체돼야 한다고 주장한다. 하지만 이 주장은 결코 받아들여지지 않을 것이다. 효율성은 과도하게 측정된 가치이다. 이것은 합리성 과다의 유산이다. 만약 무지개 날이 집합적 행복에 공헌한 것을 평가한다면 이것은 가장 빛나는 활동 중 하나이다.

### 겨안음의 배포자들

이들은 사람들이 더운 날에 그늘을 찾듯이 찾게 되는 특별한 존재들이다. 이들은 전문적 배포자이고 무지개 날에 겨안기 하는 숙련자들이다. 가끔 부끄러울 때도 있지만, 미소와 겨안기를 받는 것은 실로 즐거운 일이다.

### 새로운 공무원들

공공 서비스는 가치를 얻었다. 기회주의적 행동은 사라졌다. 위험한 태도들에 대해서는 민주적 통제가 뒤따랐다. 조정이 부족 할 때도 있고, 실수는 자주 발생하고 있지만 개선하고 적응하고 변화를 지속하려는 집단적 결심은 확고하다.

### 정치, 불가능의 예술

지금의 정치는 불가능의 예술이다. 최고의 정치가는 장인의 사명감을 가진 충동적 공상가이다. 그들은 꿈을 꾸고 실현되도록 유념한다. 정치인은 명예롭고 단기간 일하는 직업이 됐다. 모든 시민들은 일생의 어떤 기간에 복무해야 할 의무와 권리가 있다. 배우기 위한 역량과 의지, 희망, 겸손, 신념은 가장 존중되는 가치들이다.

### 관리하다, 표현하다, 조정하다.

정부는 확실성을 폐기했다. 정부는 더 이상 지침을 주거나, 포고를 하거나, 법을 정하지 않는다. 정부는 더 이상 소수를 위한 것이 아니라 모두를 위한 것이다. 새로운 정치는 더 이

상 책임과 참여 없이 이해될 수 없다. 심지어 논란이 되는 결정에 대해서도 의무적으로 선거를 해야 한다. 중요한 집단적 결정은 시간을 요하는 오랜 협의의 산물이다. 속도는 시대에 뒤쳐진 개념이다.

정부에서 스스로의 조직 과정, 협동, 의지 모으기, 의견 바꾸기를 촉진하기 위한 역량을 강화 했다. 존중은 새로운 장치의 언어이다. 문제는 대중과 가장 가까운 공간에서 해결된다. 대부분의 시민들은 스스로가 우리 모두가 타고 있는 배의 승무원의 일부라는 것을 인지하고 있다.

### 시민 감성의 안테나들

시민 감성의 센서들이 있다. 복잡적이고 혁신적인 일을 위해 센서들은 토론중인 주제에 대한 시민들의 의견을 측정하는 온도계처럼 작동한다. 최선의 방법으로 시민들의 의견을 모으는 것이 어떻게 가능한지에 대한 열정적인 토론이 있었다. 이것은 지역의 일에 대해서는 잘 작동하지만 큰 관할구역에 영향을 주는 더 기술적인 이슈에 대해서는 개선되어야 한다.

### 우리는 가이아다.

우리는 모두 전체의 한 부분이라는 새로운 세계적 인식이 생겨났다. 과학, 사회, 문화, 정치에서 선형적 생각은 사라졌다. 감정이입적, 종합적, 체계적, 상호연결적 생각이 적절한 결정을 위한 유일하게 가능한 관점이라고 여겨졌다. 관리하는 것은 변화하는 것이고 또한 미래 세대를 위해 지구를 보존하는 것이다.

### 끝맺는 말

새로운 정부 체계는 신뢰와 감정이입의 생산에 기반을 둔다. 주요한 도전과제들은 누구도 배제하지 않기, 단결하기, 반영하고 전환하는 언어 육성하기, 쉬운 통계 피하기, 다양성 장려하기, 모욕하지 않기, 끈임 없이 새로운 아이디어 배우기이다.

몇 년이 흘렀고, 세계의 엔트로피는 감소했다. 심지어 큰 손상도 가이아에게는 이유가 있었고, 지구는 천천히 회복할 것이다. 스스로를 관리하는 역량이 매일 발전하고 있다. 자만하지 않는 건전한 낙관주의가 퍼졌다. 우리는 여전히 많은 일을 해야 하고, 미래를 향해 갈 길이 멀다.

## 제4장 거주, 이동, 순환

“우리의 방향을 바꾸지 않는다면 우리가 향하고 있는 곳에서 끝을 맺게 될 것이다.”

-중국 속담-

### 1. 도시들

현재는 과거에 꾸었던 꿈의 산물이다. 칠판 위의 아이디어들이 실제로 이뤄지는 것은 금방이다. 통일되고, 폐쇄되고, 활기 없는, 유리로 되어있는 고층건물들은 20세기 초기의 꿈이었다. 2042년의 도시는 21세기의 꿈을 반영하는 것이다. 오늘날의 고층건물들은 유기적 형태와 재료로 만들어져서 다양하고, 재미있고, 불규칙하고, 색상이 다양하고, 변할 수 있다. 지난 30년 동안 미래를 위한 어떤 욕구가 우리 도시의 디자인을 이끌었는가?

### 행복

자동차는 더 이상 도시 디자인의 중심축이 아니다. 지금은 자연과 사람을 어떻게 행복하게 할 것인가에 중점을 둔다. 4DxT, 국가총행복(GNH) 지수가 국가의 부를 측정하는 새로운 방식이 된 이후로 이것은 공공 의지가 되었다. 이 주제에 대한 연구들은 불행함을 일으키는 고립, 개인주의와 사생활, 자율을 혼동하는 20세기의 실수를 찾아냈다. 이전에는 빈민가로 불렸던 공동체에서는 아이들이 골목에서 놀고, 집마다 문이 열려있어서 수용적이었고, 코너마다 사람들이 얘기를 했는데 이것이 국가총행복지수 증대에 공헌했다. 이것은 협력적 네트워크이고 인정 많고 생생한 관계이다. 반면에 위협적이고 높은 담장 뒤의 부자 동네에서는 국가총행복 4DxT는 감소한다. 왜냐하면 지나친 보호와 가진 것에 만족하지 못하는 마음으로 인한 높은 수준의 고독, 권태, 자율의 상실 때문이다. 고립을 줄이고, 자율을 늘리는 것에 의해 이것을 바로 잡기 위해 많은 노력이 이뤄졌다.

21세기 초에 지배적이었던 “걸인을 몰아내는 건축”-노숙인이 벤치, 그늘 등과 같은 것을 사용하는 것을 방지하기 위해 광장을 아무것도 없이 시멘트로 포장하는-을 상쇄하기 위해 많은 노력이 이뤄졌다. 도시 계획가들은 이것이 곧 빈대를 잡기 위해 추가삼간을 태우는 것과 같은 어리석은 짓임을 깨닫고 옛 광장처럼 무대, 사람들이 모일 수 있는 여지를 구성하기 시작했다.

제공되는 서비스가 빈약하기 때문에 사멸의 위기에 있었던 공적도시는 그것의 이름 “공적+도시”에 맞게 활동하고, 도시를 진실로 공적이고 지속가능하게 만들기 위한 캠페인과 행동들에 막대한 재능과 자질을 사용함으로써 소비주의 대신 시민의 주권을 향상시켰다. 이 성공들 중의 하나는 “확신과 신용” 캠페인 이었다. 2013년의 거품이후 해결책은 은행 신용이 아니라 사람들의 확신이라는 것은 명백해졌다. 이것을 믿는 사람들에게 관한 인용구, 이미지, 스토리가 한 세기 동안 대중매체에 의해 광범위하게 퍼진 두려움과 불신을 없앴다. 어디에서나 이것은 확장되어 사용됐다.

또 다른 흥미로운 사례는 우리는 우리가 보기를 원하는 것을 선택하는 관점의 문제라는 것을 보여주는 공공 예술이었다. 그것으로부터 놀라운 전망의 변화를 촉진하는 “다시 생각해!!” 보도가 생겼다. 당신이 이 보도를 걸으면, 당신의 발아래 불이 켜지고 다음의 질문이 나타난다. (그림7)

“확실한가요? 반대의 관점에서 이 아이디어를 다시 생각해봐요.”

“어떻게 문제가 해결책이 될 수 있을까, 어떻게 오늘의 불행이 내일의 행운을 가져올까?”

## 시간

행복을 위한 열쇠는 시간을 최적화하는 것이다. 왜냐하면 관계하기, 창조하기, 이해하기 같이 우리를 행복하게 하는 것들은 시간 속에서 발생하기 때문이다. 과거에는 공간을 얻기 위해 우리의 노력을 쏟았다. 하지만 지금 우리는 시간을 얻기를 원한다. 그리고 도시와 서비스는 재조직되었다. 예를 들어 공항은 공간의 원리에 따라서 만들어졌기 때문에 지속가능하지 않다. 각 항공사마다 각각의 탑승구가 있어서 거대하고 황량한 공항이 돼 버리거나 2010년대 스페인처럼 심지어 버려지기도 한다. 오늘날의 원리는 공간을 공유하는 것이다. 그래서 더 나은 행정 시간을 얻고, 모든 종류의 자원을 절약할 수 있다. 공장들은 여러 기업에 의해 교대로 사용됐다. 각 기업을 선택하는 것은 브랜드와 개념 같은 무형의 것이기 때문에, 그들은 공간, 투입, 장비를 공유하는 것이 자유롭다. 시간을 절약하는 것만이 도시 계획과 부동산개발의 유일한 모토는 아니다. 제택근무, 이웃에서 직업 찾기, 출퇴근시간 줄이기 등을 촉진하기 위한 어플리케이션의 창조도 장려한다.

민거나 말거나간에, 20세기까지 아파트나 도시 주거지에서 주민들은 쇼핑, 청소, 수리, 아이와 노인 돌보기 같은 모든 역할을 혼자서 스스로 했다! 오늘날과 다르게 아무것도 나눠서 하지 않았다. 오늘날은 이웃에서 유사성과 필요에 의해 사람들을 묶어주는 어플리케이션이 작동한다. 그때는 사람들은 살기위해서 일하는 것이 아니라 일하기 위해서 살게 됐다. 가장 불쌍한 사람들은 아이들이었다. 왜냐하면 젊은 부모들이 너무 많이 일해야 하는 악순환 속에 빠져 있었기 때문이다. 부모들이 자신의 아이들을 스스로 돌보는 것이 어렵기 때문에 그들은 “아이 보는 사람”-단순히 아이를 보기만 하는 사람-에게 돈을 지불해야 했기 때문이다. 오늘날 아이 돌보는 사람은 호기심, 협력적 게임, 열정에서 학위를 획득한 전문적인 돌보는 사람으로 대체되었다. 이것이 더 많은 남성이 돌보기 활동에 참여하는 것을 목적으로 했고 지속가능성의 문화를 강화했었던 남성 감정 프로그램에서 실행됐다는 것을 주목하라.

## 상호의존성

2014년 이래, 마침내 Rio+20 합의들이 집행됐을 때, 상호의존성은 핵심적이고 지배적인 단어였다. 자연과 마찬가지로 우리 삶의 모든 것은 서로 연결되어 있어서 해결책은 체계적이어야 한다는 것을 인식했다. 예를 들어, 상호의존성은 안전과 폭력의 문제에도 강력한 영향을 준다. 마약과의 전쟁을 위해 방호벽, 경비, 총기에 대해 집중투자하였으나 성과를 거두지 못하고, 대신 그 예산을 교육과 문화에 대한 대량투자로 대체하여 성공한 콜롬비아 메델린시의 사례가 이를 잘 보여준다.

상호의존성의 논리는 공적 관리에서 우선순위의 급격한 변화를 불러왔다. 더 이상 “하드웨어”인 기반시설에 대해 중점을 두지 않고 “소프트웨어”인 사람, 과정에 대한 투자가 시작됐다. 하드웨어는 소프트웨어 없이는 움직일 수 없기 때문에 이것은 아주 논리적인 것으로 보인다. 기념비적인 크기의 도시공사는 줄어들고 교육과 연구가 늘어나고, 기업은 상품 생산보다는 서비스 제공에 주력한다. 소유의 시대에서 사용의 시대로의 이동은 명백해졌다. 이것이 안전, 교통, 사회적 평등 같은 이슈를 다루면서, 주거 수요의 큰 비중을 공급할 수 있었던 방법이다. 부족한 주택이 비어있는 집들의 수보다 적다는 것을 인식하고, 비어있는 집들은 도시 고형 폐기물로 간주하고 이 도시고형폐기물을 점거하고 정착하는 과정이 수행되

었다.

부동산 시장은 주거의 촉진자로서 행동하기 시작했다. 4DxT 가치(공동체 서비스, 시간, 지식)로 지불할 수 있는 가능성을 가지고 주인공과의 관계 조정, 수리, 공간 적응과 금융지원을 한다.

다른 고품 도시 폐기물들은 그들의 구조(“하드웨어”)에 다른 기능(“소프트웨어”)이 주어졌다. 많은 수의 흥측한 고가 고속도로는 음식과 지역 생산품을 파는 시장이나 대중 오락장소 같은 모임의 장소로 개조되었다. 바다에서 멀리 떨어진 도시들에서 가장 뛰어난 성공은 고가도로가 해변으로 바뀌고, 지지하는 기둥들은 개방된 예술 갤러리와 놀이터로 바뀐 것이다.

소프트웨어 원리 하에서, 이 기간을 통해서 우리가 보는 것 모두는 “소프트” 기술과 혁신을 포함하고, 가치를 매기는 기술과 혁신 개념의 확장이다. 모든 것은 지성, 기능, 사회문화적 기술, 관리, 혁신 과정과 디자인에 연관돼 있다. 상호의존성을 고려할 때, 개발에 대한 “신진대사적” 접근은 각 인간 조직들은 다양한 생리학적 체계를 가진 유기체라는 것을 고려하게 했다.

## 흐름

상호의존성은 또한 흐름에 대해 생각하는 것을 수반한다. 만약 모든 것이 연결되었다면, 장애가 되는 과정은 다음 과정을 방해하게 된다. 2014년 브라질 월드컵의 문제들 이후에 2015년에 만들어진 계산은 도시(교통)에서 움직임이 부족한 것에 의해 야기되는 급격한 손실을 밝혀냈다. 부적절한 지식의 흐름(부적절한 훈련), 지방 중소기업을 살리는 대신에 대기업 특히 외국자본 기업에게 집중되어 자본의 외국 유출을 초래하는 경영 기회 흐름의 부족. 흐름의 관념은 “정주”의 관념을 다시 생각해 만든다. 왜 물, 전기, 정보 서비스에 접촉할 수 있는 다른 장소로 이동할 수 있는 집 또는 도시에 살면 안 되는가?

## 다양성

다름이 진화를 촉진한다는 것을 기억하면서 다양성을 강조하게 됐다. 다양성을 기억하고 기리는 것은 도시를 포함하여 모든 계획의 벡터중의 하나가 됐다. 모든 것에는 깊이, 짜임새, 고저가 있다. 직선의 대칭적 계획과 통일된 빌딩은 더 이상 도시계획가의 지침이 아니다. 더 이상 똑같이 지루한 집의 끝없는 열들을 보지 않아서 얼마나 즐거운가. 과거에 도시는 보이지 않는 익명성의 공간이었다. 오늘날 모든 것은 자신의 이야기가 있다. 창문은 비대칭적이고 창문 너머에 누가 있는지를 알 수 있게 한다. 지금의 모든 건물은 -특히 공공건물, 종종 시민들을 소외시키고 혼란스럽게 하기위해 지어졌었다- 안에서 무엇이 어떻게 일어나는지를 말한다. 불투과성을 방지하고, 물을 흡수하기위해 넓은 면적이 토양으로 돼 있는 보도는 차나 향신료 같은 향과 칼라를 가지고 있는 식물들이 심어졌다.

다양성은 또한 도시가 제공하는 경영과 서비스의 형태에도 반영됐다. 창조적 경제와 공익을 목적으로 하는 소규모의 사회적이고 지속가능한 기업 네트워크에 속해있는 협력적 조직이 중요하다. (그림8-1,8-2,8-3)

## 2.이웃 속에서

많은 사람들에게 의해 욕구되어지고 결국 얻을 수 있었던 “옛방식”은 모든 것이 교환되고 공동체적으로 나뉘지는 더 강렬한 공동체 생활이다. 나눔 워크숍은 집단 생산과 다른 분야 간

실험을 위해 전체 공동체에게 개방된 장소이다. 이곳에서 사람들은 연대에 기반을 둔 작업 뿐만 아니라 아이디어, 지식, 도구, 재료의 교환이 장려된다. 다음으로 재료, 도구, 상품을 교환하기 위한 교환의 창고가 있다. 사람들은 그들이 제공할 수 있는 것을 기증하고, 그들이 필요로 하는 것을 얻을 수 있다. 풍부의 논리에 따라서 취해진 모든 것은 그것으로부터 파생된 새로운 물건으로 교환된다.

각 공동체, 학교, 콘도미니엄, 커뮤니티 센터는 재활용 물질로 게임과 장난감을 만드는 것을 장려하고 촉진한다. 게임은 배제가 아니라 포용을 촉진하고, 협동, 건설적 협상, 창조성, 동기, 성취의 가치를 가르치기 위해 개발됐다.

이웃들은 모든 결과물이 존중되고 순환되는 순환 형태를 통합하는 다른 예술적 언어를 배울 수 있는 다언어 예술과 연예 공간을 가지고 있다. 더 큰 접촉과 흐름을 촉진하기 위해, 이 공간은 2014년 이후 넓게 확장된 도시 채소 정원에서 자란 생산품을 분배하는 도시 유기농 생산품 시장 옆에 위치해 있다. 모든 공간에서 교환과 지불은 환경, 사회, 문화, 환경적 화폐인 4DxT 화폐를 이용해서 이뤄진다.

모든 빌딩은 표면을 태양광 에너지 수신기로 바꾸는 페인트로 칠해졌다. 이것은 송전 과정에서 에너지 낭비를 방지하고, 생산된 에너지가 모두 요구되어진 에너지/전기(전등, 전자제품) 바뀌게 하는 기술이다.

대부분의 물은 빗물을 모아서 사용하는데 빌딩, 탱크에서만 아니라 공공건물에서도 모은다. 이것은 위대한 건축가 가우디의 작업에 의해 영감을 받았다. 빌딩의 꼭대기에는 배분하기 위한 물을 모으고 동시에 정화할 수 있는 침투성이 있는 바닥재로 덮여있는 개방된 공간이 있다. 이 아이디어는 매우 알기 쉬운 것이지만 이것이 실제로 사용되기까지 거의 150년이 걸렸다는 것을 주목하라. 다른 오랫동안 지체된 명백한 사항은 집안 물 관리이다. 세탁기는 인접한 통에서 정수되고 재사용되는 물을 사용하기 때문에 이전에는 한 달에 4,500리터를 사용하던 것을 이제는 15리터만을 소비한다. 욕실과 싱크대에서 사용된 물은 정수되고 저장되어 나무에 물을 주거나, 외부 청소, 화장실(여전히 자급자족적인 환경 보호 농업 건조 화장실을 이용할 수 없는 사람들을 위한) 같은 100% 깨끗한 물을 쓰지 않아도 되는 것에 사용된다.

모든 이웃에는 교환되어질 필요와 욕구 네트워크가 있다. 우리 조사자중 한명이 발견한 흥미 있는 목록을 보라.

모든 형태의 공준은 유동적이고 침투성이 있다. 따라서 이웃이 담을 쌓아 올리는 대신에 없애는 것을 시작한다면, 과거처럼 주변과의 상호작용을 시작할 수 있다. 우선 공통의 꿈이 무엇인지를 점검하라. 그들은 이후에 문화와 창조 활동을 나누는 과정에서 강화될 신뢰의 결속을 만들 것이기 때문이다. 신뢰가 있을 때, 지역에 대한 지식과 관습의 초기 도표화를 통해서 규정된 기업가적 기회를 창조하는 다음 단계를 위한 준비를 할 수 있다. 우선순위는 상호작용과 교환을 장려하는 것이다. 도시는 벽의 껍질을 피부로 전환했다. 이웃은 관계 네트워크로부터 짜인 사회적 조직이다.

### 3. 교외지역에서.

오늘날 많은 사람들이 생태마을에서 산다. 공동체가 스스로 유사성에 의해 조직한 생태마을은 상상 가능한 모든 종류가 있다. 노인들의 생태마을, 록 가수들의 생태마을, 채식주의자들의 생태마을, 호화로운 생태마을 등등. 특히 “단일” 행동과 삶의 시대가 종식된 이후 모든

가능한 조합이 존재하는 다중, 초월, 다수의 성격을 가진 (다문화, 초국적, 다기능적) 생태마을도 있다. 생태마을은 폭 넓게 채용됐다. 왜냐하면 통일성 있고 경쟁력 있는 해결책과 공유된 관리와 가버넌스의 가능성은 소규모의 크기에서 가능하다는 것을 인식했기 때문이다. 해결책은 지역적 측면에 달려있다.

생태마을은 서비스, 상품, 기술의 상호교환이 있는 네트워크로 조직되었다. 이 네트워크 규모가 끊임없이 커짐에 따라, 정치적 대표의 형태로서 기능을 한다. 지역으로부터 대규모 사회환경적 생태계(한때 “국가”라고 불렸지만 오늘날은 더 이상 국경이 없고 사회문화적 성격에 의해 정의된다.)로 성장하고, 세계적 네트워크가 될 때까지 성장한다.

교환은 그들 사이의 전환가능성과 평가에 따른 다양한 화폐를 이용하여 네트워크 내에서 이뤄진다. 이 화폐들 역시 시간, 협력, 다양성, 평판과 같은 사회적, 문화적, 환경적 차원의 가치에 상응한다.

#### 4. 이동하기

오늘날 자전거와 변형된 형태의 자전거가 많이 이용되고 있다. 예를 들어 태양광 배터리로 가는 자전거, UVA와 UVB로부터 보호받기 위해 재활용 재료로 지붕을 단 자전거 등이 있다. 공식 결정을 기다리는 것에 지친, 여러 도시의 자전거 활동가들이 기존에 행해진 연구에 기반을 두어서 필요한 자전거 차선을 야간에 칠해 버렸다. 안전하게 이동할 수 있기를 오랫동안 기다렸던 수천 명의 사람들이 빠르게 이 자전거 차선을 이용했다. 대중에 의해 “해킹된” 자전거 차선은 기대했던 것 보다 훨씬 존중되었다. 왜냐하면 그라피티, 도시 예술가들의 도움을 받아서 칠해져서 이것이 아름답고 다양했기 때문이다. 이것은 대중교통 수단의 정거장 근처에서 지방정부의 자전거를 빌리고 반납할 수 있었던 21세기 초의 경험에서 교훈을 얻는 것에서 시작했다. 이후에 이것은 “소유”를 위해서가 아닌 “이용”을 위한 것인 다른 형태의 공공 차량으로 확대됐다. 한 장의 교통 티켓으로 누구든 차량을 이용할 수 있고, 한 블록마다 있는 지점에 반납할 수 있다. 이 차량들은 태양광 에너지를 흡수해서 저장할 수 있는 페인트로 칠해져있고, 이동할 때 발생하는 운동에너지를 전환하고 저장하는 시스템을 가지고 있다. 대부분의 공공 차량들은 과거에 일반적이었던 소형 차량들을 이용했다.

형태(차량)의 논리로부터 기능(교통)의 논리로 발전한 교통에 있어서의 또 다른 주요한 변화는 오래되고 현명한 꿈인 도시의 수많은 도로를 대체한 이동 보도의 창조이다.

#### 5. 21세기의 르네상스

##### 내 제안은 새로운 문명화이고 문화적 순환이다

21세기의 르네상스. 미래에 경제적 통치는 시장 사회주의 또는 사회적 자본주의라고 불렀다. 그리고 국가, 시장, 생산자(육체적 또는 지적 노동자), 개발의 행위자가 조직화된 방식으로 공간을 “점령”하는 사회에 의해 합의된 새로운 사회적 계약에 의해 감시되었다.

이번 세기를 지식과 창조의 세기로 만들기 위해서는 컴퓨터 프로그램에 의해 제공된 자료와 정보를 지식의 수준으로 전환하는 방법을 찾는 것이 중요하다. 그리고 이 능력은 대학의 도전과제이다. 새로운 르네상스는 분야를 초월하는 보편적인 전망을 요구한다. 르네상스 시대의 사람은 다른 자료와 지식의 원칙을 통합한다. 그리고 이 원칙들은 그 전공에 더해서

다른 전공의 지식과 통합되고 이해하기 쉬운 기초를 제공한다. 교육 기관은 생물학자가 도시계획가에게, 기술자가 물리학자에게 조언하는 것을 가능하게 하는 공통분모적인 주제들을 제공한다. 왜냐하면 모두는 르네상스 전망에서 공통의 관점을 나누기 때문이다.

이 르네상스는 건강한 자연과 기회의 차이를 줄이는 사회 통합, 도시인의 삶의 질을 향상시키는 미학적 관점이 있는 도시에서 더 쉽게 관찰될 것이다. 공적 공간은 사회적 연대를 위한 주요한 회합 장소로서 강화될 것이다. 관련해서, 길거리에서 아이들이 문제라면, 길에서 아이들을 몰아내는 것 대신에 길을 아이들에 맞게 디자인을 하는 것이 필요하다. 책들은 버스 정류장 같은 어느 곳이나 놓여서 읽고 싶은 사람들이 읽을 수 있다. 그리고 다른 사람들에게 무엇인가를 가르치고 싶은 사람들은 존중되어지고, 각각의 분야에서 달인으로 불릴 것이다.

새로운 르네상스는 우리가 만들지 않으면 실현되지 않는다. 만약 퇴보가 아니라면, 도시라는 무대에는 방해하고 싶어 하는 행위자들이 많이 있다. 새로운 르네상스를 만드는 것은 정치적인 사업이고, 관대한 전망, 창조, 인간적이고 사회적인 연대의 이해가 요구된다.

## 6. OPTECNIA: 분리되지 않은 자연과 문화

"Optecnia"는 다른 어떤 것도 없어서 인간이 태어날 때부터 의존하게 되는 사회-생물-기술적 유기체를 규정하기 위해 만들어진 이름이다. 인간의 모든 생물학적 기능은 식량을 사냥하기 위한 창, 먹거나 의복을 만들기 위해 동물이나 식물의 사육과 경작, 이동하기 위한 초고속 열차 같은 기술적 확장에 의존하기 때문이다. 사회-기술적 환경은 외부기관의 확장이다. 유전적으로 프로그램 된 생물학에 의해 강요된 한계가 기술에 의해 제공된 선택들에 의해 확장되었다. 걸어서는 시간당 5km가던 것이 사육된 말을 타면 20km, 자동차로는 100km, 비행기로는 800km를 간다. 오늘날은 평범한 것이 돼버린 전화기와 텔레비전은 우리의 듣는 것과 보는 것의 감각을 확장했다. 에너지, 음식, 소화는 유전과 정유시설, 발전소와 송전망, 물과 하수시설의 범위에 걸친 네트워크에 의존한다. 도시, 경작지, 도로는 "개인"의 유기적 요구들의 기술적 확장이다. 인간은 이것들 없이는 살수 없을 것이고 이것들도 인간이 없이는 존재하지 않을 것이다.

optecnia란 신조어의 연원은 다음과 같다.

**OPT는 선택하다를 뜻하는 동사 Opt로부터 따왔다.** 이것은 기술적으로 유전적 생물학의 속박으로부터 우리를 해방시킬 자유의지의 실천을 가능하게 하는 것을 보여준다.

**TECN는 예술, 기술을 뜻하는 Techno로부터 따왔다.** 이것은 인간 사회가 인간 개개인의 생물학적 잠재력을 연장하고 확장했다는 것과 느린 속도의 생물학적 진화로부터 우리를 구해준 기술적 도구의 생산을 만들어낸 숙련 작업, 기술을 발명했다는 것을 보여준다. 발명은 빠르고 더 효과적인 해결책을 제시하기 때문이다.

## 제5장 돌봄, 양육, 재생산

“신념에 찬 소수의 사람들이 세상을 바꿀 수 있다는 것을 절대 의심하지 말라. 이것이 실제 일어났던 유일한 방법이다.” 마가렛 미드

### 1. 우리의 본성, 자연을 느끼기 (그림9)

'돌보다'란 말이 우리의 행동을 안내하는 단어라는 것을 우리가 언제 인지하게 됐는지는 정확히 알지 못한다. 아마도 이 관념은 우리가 “더 느끼다”와 “같이 느끼다”를 인지했을 때만이 지속가능성이 발생한다는 이해와 동시에 일어났을 것이다. 자신의 몸을 느끼고 우리의 몸과 지구가 닮았다는 것을 느낀다. 자연에서 우리의 본성을 느끼고, 자연과 우리의 상호관계와 상호의존성을 깨닫는다. 마치 우리의 혈액순환 체계는 지구의 물 체계에 상응하는 것처럼 쓰레기로 막힌 강은 건강에 해로운 불량식품으로 막힌 동맥과 같고, 오염된 지구의 대기는 우리의 폐와 같다. 태양의 창조하는 에너지는 생각의 창조적 에너지에 연관된다.

☉**처음에는 불이 있다.** 개인의 신진대사 체계 그리고 지구안의 마그마는 심리학적 기능상 추진에 상응한다. 즉 교육과 같은 과정 또는 욕구, 동기로 시작하는 지속가능한 세상을 창조하는 동기이다. 욕구는 우리의 엔진이다. 욕구가 없으면 우리는 무엇도 얻을 수 없다. 욕구는 우리가 지금 하고 있는 것이 왜 그리고 무엇을 위해 하는 것인지를 알게 해준다.

☉**그다음은 몸과 지구의 운동 체계이다.** 토양 요소에 대응하는 지표는 우리가 다루고 있는 것에 관한 정보를 제공하는 느낌과 연결되어 있다.

☉**지구의 물 체계와 혈액순환**은 시점(즉 시간너머의 과정)을 이해하도록 돕는 것인 감정에 연관된 물 요소에 상응한다.

☉**대기와 호흡기 체계**는 우리를 이끌고, 위치를 정하는 생각에 연결되어 있는 공기에 상응하고, 과정에서는 장소에 연결된다.

☉**그리고 마지막으로 신경 체계**, “어떻게”를 보여주는 직관적 지성에 상응하는 가볍고 활력적인 불로 돌아온다. (그림10)

21세기 초까지 대부분의 과정들이 이미 교육이나 지속가능성 문화의 건설과 같은 생각으로 시작했다는 것은 주목할 만하다. 변화에 대한 욕구에 기인한 오감을 통해 확장된 관념 그리고 세상을 “읽는” 능력에 기인한 감동을 통한 감정의 집중 두 가지를 얻었을 때 깊은 변화가 이뤄졌다.

무엇인가가 우리에게 영향을 줄 때, 우리는 행동하기 시작하고 결국에는 생각에 이른다. 하지만 이 생각은 욕구, 경험, 느낌에 기반을 둔 것으로 우리가 단절된 세계, 의미 없는 생각과 정보에 빠져드는 위험을 줄인다.

### 2. 재활용으로부터 감정이입으로: 지속가능성 뒤집기

지속가능성의 초창기에는 유형의 물질적인 것인 에너지 절약, 쓰레기 관리, 이산화탄소 배출을 조절하는 것에 집중했었다. 흥미롭게도 21세기 초반의 수십 년간, 이 주제는 지속가능성과 거의 동의어였다. 2012년 Rio+20 이후, 이러한 생각을 극복해야 하는 필요성은 명백

해졌다. 왜냐하면 많은 기관, 정부들이 스스로 이런 생각에 제한되었고, 과정과 사회문화적 관계를 변화시키지 않았다. 그럼에도 불구하고 “지속가능해” 지는 것을 주장한다. 특히 2015년에서 2025년 사이에 현장에서 일하는 기업과 조합의 붐이라고 인식되어진 이때가 의심의 여지없이 환경 돌보기를 위한 중요한 시기였고 모든 것이 “재활용” 돼야 하는 때였다. 철도 네트워크의 붕괴, 공공 교통에의 투자 부족, 자동차 중심 등의 잘못 안내된 정책인 20세기의 비극적 유산을 잘 이용하기 위한 노력으로 재활용된 물질들은 일반 건설 현장에 폭넓게 이용되었다. 게다가 이러한 그릇된 생각은 우리의 집합적 꿈에 강하게 박차를 가했다. 미래의 과거를 보면, 우리의 눈을 잡아끄는 것은 다양한 종류와 형태를 가진 자동차들이다.

남아있는 자동차들로 무엇을 할 것인가? 20세기가 시작된 이래, 자동차가 심각한 문제가 됐었고, 장난감을 만들기 위해 자동차들을 사용하는 것이 해결책이 됐다. 수만 톤의 타이어가 재활용 돼야 했고, 장난감 외에도(3) 이것들은 도로포장에 사용될 수 있고, 도시 건설과 디자인 재료로 폭 넓게 사용되어 다른 물질에 섞어질 수 있다.

우리가 “안에서부터 밖으로” 우리 몸의 인식과 함께 지속가능성을 생각하기 시작할 때, 지속가능한 실행이 단지 외부적 환경만 돌보는 것보다 더욱 효과적이라는 것이 입증됐다.

사람들이 주변의 것들을 경험하기위한 능력을 개발하여 단지 삶의 관찰자가 아니라 공동창조자가 될 수 있게 하기위해서 감정이입의 활성화를 시작하게 하는 많은 작동방식이 사용되었다. 이것은 학교에서 강조되었고, 실제 사안을 가르치게 하는 교육의 변화를 일으켰다. 모든 분야에서 심대한 감정이입 역량을 갖게 성장한 아이들이 실제로 최근의 변화를 집행하는 사람들이 됐다. 예술가들이 감정이입 훈련에서 중요한 역할을 했다. 특히 연극과 춤에 관련된 사람들이 큰 역할을 했다. 지역이나 주제에 상관없이 사람들은 다른 사람들의 역할을 해보는 역할극 게임을 했다. 단작하는 토지에 심어진 것 같은 느낌, 당신이 지지할 수 없는 그룹에 속한 느낌, 탄산음료로 장이 씻긴 것 같은 느낌, 좋은 생각이 누구에게도 받아들여지지 않는 느낌 같은 것을 경험해보는 것이다. 왜냐하면 이것이 일상의 변화를 이끌기 때문이다. 또는 더러워지는 것을 막기 위해 더러운 색깔로 칠해진 집의 벽이 된 느낌, 팔과 다리를 움직일 수 없는 느낌, 자급자족적인 환경보호 농업 주택과 거대화된 부동산 산업에 의해 만들어진 획일화된 집 사이의 대화를 듣는 느낌, 춤꾼 아니면 자율을 즐기는 사람처럼 가벼워진 느낌 같은 것도 있다. 왜냐하면 그 또는 그녀는 협동적으로 작업하고, 항상 다른 사람의 지지를 받기 때문이다. 매우 흥미로운 기록이 있다. 대기업이 해체됐을 때, 드라마를 공연하는 임원들이 기업의 다양한 관련자의 역할을 공연했다.

물처럼 느끼는 것은 쉬운 일이다. 왜냐하면 지구처럼 우리는 75%가 물로 구성되어 있기 때문이다. 쓰레기로 채워진 해변에서 눈물짓고 있는 관광객 무리를 상상할 수 있는가? 강변을 따라 있는 고속도로의 교통정체가 더 참을 수 없게 됐다. 왜냐하면 누구도 이것이 진실로 의미하는 바를 경험하지 않고 오염된 강을 바라볼 수 없기 때문이다. 많은 교통이 긍정적인 결과를 가져왔고 오늘날 도시의 강들은 공원이 됐다. 교통은 해변을 정화하는 결과를 이끌어 냈다.

소통자들은 숨겨졌었던 것, 각 생산물에 연관된 모든 것이 드러나고 명백해지게 하기 위해 협력했다. “이전”(이것이 만들어진 장소와 방법)과 “이후”(이것의 문화적, 환경적 유산)를 알게 했다.

과거에는 슈퍼마켓과 쇼핑몰의 소비를 조장하는 디자인 같은 소비를 촉진하기 위한 전략이 허용됐었다. 공항 출구는 면세점이나 금전출납기로 연결된 하찮은 상품들로 채워진 상점으

로 이끈다. 이러한 강력한 소비 강요의 상황에서, 핸드폰의 어플리케이션이 자기 조절이 안 되는 사람들을 위한 수퍼에고의 역할을 수행함으로써 소비를 조절한다. 당신이 사탕에 접근하면, 어플리케이션이 경고한다. “당신이 진정으로 원하는 것이 사탕인가요? 아니면 따뜻한 썬더 인가요? 줄에 서있는 사람과 얘기 해봐요. 왜냐하면 그 또는 그녀도 똑같은 상황이니까요. 사탕은 당신을 살찌게 하고 여드름을 만들뿐 이예요.” 동시에, 충동이 소비자의 다른 깊은 욕구를 차단하는 것이 명백해질 때, 똑같은 어플리케이션이 모임, 접촉, 기쁨을 장려하는 것을 돕는다. 그들 기능중의 하나는 당신이 흥미 있어 하는 것을 몇 개 선택하고, 당신 근처의 누군가가 같은 주파수에 있으면 당신의 핸드폰이 진동 한다. 인위적이긴 하지만, 사람들이 다른 사람과 관계되는 것을 두려워하는 기묘한 시기에는 필요하다.

### 3. 물

우리의 몸에 대한 관념과 몸과의 관계가 변하고, 각각이 음식, 음료, 운동에 관한 선택을 충분히 인지하게 됐을 때, 우리는 중대한 전진을 했다. 첫 변화는 물과의 관계이다. 우리는 이미 대부분의 장소에서 빗물 집수, 저수지, 물 재이용, 위생, 건식 화장실을 가지고 있다.

이 과정은 청년을 위한 물 관리 프로그램에 의해 가속되었다. 이것은 대학생 훈련생들이 초등학교, 고등학교 학생들이 합리적인 물 사용을 실천하고 전파하도록 안내하는 프로그램이다. Rio+ 20 이후 곧 적용된 프로그램은 상하수도공사와, 교육부, 환경부의(구분지어지는 분야가 사라지는 통합적이고 체계적인 활동이 소개되는 때까지도 이런 부서들은 여전히 존재한다.) 파트너십의 결과이다. 오염된 물을 소독하기 위해 오래된 PET병을 사용하는 것이나 낙수체계에 유사한 병들이 놓인 곳이 물 저장고가 되는 것과 같은 어떤 아이디어들은 성공적이었다.

생수의 제거는 충전하는 병의 적용 때문에 가능했다. 대부분의 음식은 대량으로 그리고 소비자가 가져온 통에 담겨져서 판매되는 방식으로 돌아갔다. 물과 관련해서, 가장 흥미로운 이익중의 하나는 관계적 측면이다. 연회와 교환의 장소로 바뀐 공공 분수가 활성화 되었다. 연예, 데이트, 주민 조직, 일자리 기회 등 모든 것이 분수 주변에서 발생했다.

어떤 것은 쾌활하고 협동적이다. 따뜻한 날에는 사람들이 손을 잡고, 분수 주위를 돈다. 더 많은 사람들이 더 빠르게 돌면, 분수의 물은 더 높이 올라가고 주변으로 퍼진다.

정수와 물 재생에 관해서, 인간의 뇌와 언어에 의해서 만들어지는 과정을 이용해서 정화하는 것에 대한 가능성을 조사하는 가장 첨단 기술적인 것부터 여러 가지로 광범위한 조치들이 있었다. 이것은 20세기에 물에 감정을 주고, 명상, 음악, 언어의 다른 형태가 오염된 물에 긍정적인 변화를 만들 수 있다는 것을 발견한 흥미로운 작업을 했던 마사로 에모토 박사(물은 모든 것을 알고 있다는 저자)에 의해 개발된 연구에 기반을 두었다.

### 4. 우리는 식량 이상의 것을 원한다.

천년동안 인류가 겪었던 심각한 고난의 상황에서 스스로 자유로워진 이유 중의 하나는 “먹기”와의 관계가 변했기 때문이다. 지금은 먹는다는 것에 대한 인식은 적절한 음식으로 영양을 얻거나 미식으로 즐거움을 갖는 것으로 대체되었다. 한때 주로 산업화된 음식이 넘쳐났을 때 세계는 위기에 접어들었다. 우리는 원시 조상들처럼 마치 내일이 없기라도 하듯이 눈에 보이는 것은 무엇이건 먹기 시작했다. 우리는 영양과는 거리가 멀지만 섭취되어지는 상품의 양, 다양함, 매력에 낚인 아이들처럼 행동했다. 불만-변화의 추진자-은 다양한 방법으

로 이 식품을 먹고 마시는 것에 의해 마취되거나 억압되었다.

더 많은 비만과 사회적 건강문제를 불러온 술과 약물 판매의 증대를 초래했던 2013년의 대거품 이후에 악화 돼버린 대다수의 사람들이 빠져든 마비와 이완의 상태에서 빈약한 먹기/마시기 습관의 영향이 조사됐다. 21세기의 초반 10년간, 비만인 사람들의 숫자가 영양실조인 사람들의 숫자를 넘어섰다. 인구가 증가할 것이라는 이전의 예상과는 반대로 나쁜 식사 습관과 연관된 비만, 심장질환, 당뇨, 기타 등등의 질병 때문에 세계 인구가 줄어드는 것을 보는 것은 슬픈 일이었다.

지속가능성의 개념이 확장되자마자, “먹기 대 영양섭취” 이슈가 심각하게 대두됐다. 우선, 이것은 경제와 다른 (사회적, 환경적, 문화적) 4DxT 차원에서 손실을 일으켰기 때문이고, 육체적, 심리적 건강과 행복을 회복하기 위해 필수적이기 때문이다. 개인적으로 지속가능해지는 것이 지속가능성을 위한 힘을 얻기 위한 열쇠이기 때문에 과감한 규제 방법들이 적용되었다. 불량식품은 기피되었고, 예전 담배 포장에서 처럼 유발되는 피해에 대한 글과 사진이 강조되었다. 영양은 없고 칼로리만 섭취되는 음식에는 세금이 부과됐고, 단 음식의 소비를 조장하는 광고는 금지되었다. 학교, 대학, 기업들에 공급되는 음식은 오랫동안 앉아있는 사람에게 적당한 신선하고 가벼운 음식만을 공급하도록 정해졌다.

20년대 초반에 이미 상품의 가격에 4DxT 가격이 포함돼 있었다. 예를 들어 음료는 순전히 염료, 설탕, 물로 만들어 졌고, 리터당 물보다 더 싼 가격에 판매됐다! 이 왜곡은 환경적(설탕 단일 경작 결과와 같은), 사회적(의료, 치과 비용 같은), 문화적(문화적 다양성과 습관의 상실 같은), 심지어 경제적(나쁜 건강 때문에 발생하는 생산성 손실 같은) 손실 비용이 반영되면서 수정됐다.

먹기로부터 영양섭취로의 이동은 기대했던 것보다 더 큰 영향을 끼쳤다. 왜냐하면 이것이 체계로서 지속가능성의 적용을 위한 근본적인 기술을 발달시켰기 때문이다. 자신의 본성과 필요에 대해 듣고 배우기, 현명한 선택을 통한 원칙과 자기통제를 발전시키기, 현재 행동으로 인한 미래의 결과를 인식하기 등이다.

다소 급진적인 채식주의자와 개인과 공동체의 육체적, 문화적 특색을 고려하는 완전 채식 방법들이 극적으로 증가했다.

특히 “양”은 독창성, 다양성, 질에 의해 대체된 이후로 연회는 음식에 관해 즐기고 배우는 방식으로 재정립되어 성장했다. 생태주방장은 대유행이 되어 번창했고, 이후 음식에 관련된 수백 개의 사업 분야가 개발됐다.

이 모든 것은 당연히 새로운 방법의 생산과 판매를 이끌어냈다. 지속가능하고 유기농인 가족농장과 여기서 나오는 상품을 교역하는 공정무역이 그것이다. 전체 패턴의 변화를 따라서 (대량 생산/집중이 틈새/탈집중 생산으로), 소농들이 조직한 네트워크가 점점 규모가 커지고 있고, 과거의 단일경작과 농산업을 대체하고 있다. 이것은 이제 다른 방식으로는 생산하고, 분배하고 수요를 공급하는 것이 불가능하다는 것을 증명하는 것이다.

## 5.다중, 초월, 복합 건강

지금은 “돌봄의 세기”이자 “다중”, “관통”이 되는 것에 의해 특징지어진 시기이다. 건강에서도 이것은 마찬가지이다. 최근 수십 년간 무분별한 약품의 사용으로 잃어버린 상당량의 시간, 지식, 생명을 회복했다. 지금 그들간에는 밀접한 협력이 있고, 각각은 한 측면에 기여

한다. 성공적인 치료하기와 통합하기가 함께하는 이증요법; 장기들 사이의 관계에 관한 고대 지식을 가진 침술; 접근성과 비용부담을 위한 약초 약 등등. 현대 과학의 영역과 함께 전통지식의 혼합 이후 오늘날 이것들은 폭넓게 사용된다. 의학적 결정은 더 이상 한 가지 특별 분야로 스스로를 한정지을 수 없는 돌보는사람/의사들의 학문초월적 집단에 의해 내려진다.

관찰된 주요한 변화중의 하나는 제약 산업이다. 제약 산업의 통제되지 않은 성장의 정점은 20년대 중반에 도달했다. 이때에는 항우울제, 진정제, 분위기와 굶주림 조절제, 흥분제 같은 약품들이 아무 상황에서도 영성하게 처방되고, 대단한 양이 팔리고 있었기 때문에 이런 상황을 개선하기 위한 행동이 취해져야 했다. “하지만 그 다음에는? 우리는 왜 세상을 변화시키지 않는가?”란 기본적 질문에 다음과 같은 대답을 발견했다. “왜냐하면 주로 아이들에게 나타나는 창조성과 모순은 질병으로 취급되기 때문이다.” “왜냐하면 우리는 불만과 변화를 위한 우리의 욕구를 쉽고 가능한 구실을 가지고 마취시키거나 숨겨버리기 때문이다.” 소비, 스포츠, 유명한 승배, 다른 시간 보내기 활동 같은 대중 현상을 잘 이해하기 위해 이것에 대해 많은 글이 작성됐다.

오늘날 삶의 비전은 이전 세기보다 덜 기계론적이고 덜 결정론적 이다. 그러므로 치유과정은 다차원적이고, 화학반응보다는 의술에 더 관련 돼있다. 최첨단 과학에 의해 획득된 진동 패턴은 명상, 음향, 색깔, 움직임을 통해서 얻어진 것을 포함하여 어떤 사람의 정도를 인식하고 조정하는 양자 조정 과정만큼이나 많이 사용되었다.

“생존”의 단계에서 “삶”의 단계로 이동해간 인류의 진보는 큰 변화를 가져왔다. 전쟁에 결합했던 단체들이 평화에 헌신하는 단체가 됐고, 약은 질병을 다루는 것 대신에 건강에 대해 배우고, 증진하기위해 이용된다.

대거품 이후에, 사람들, 단체들, 기업들은 지속가능성이 모든 활동을 안내하는 원칙이라는 것에 동의했다. 그리고 피할 수 있는 질병에 자원, 시간, 열정을 낭비하는 것이 더 이상 가능하지 않다는 것이 명백해졌다. 삶은 잃어버리기에는 너무 소중한 것이다. 자원봉사자와 사회문화적 기술을 이용하는 전문가로 구성된 건강 돌봄 집단의 숫자가 크게 증가했다.(13) 그에 따라 불안정, 영양부족, 위생불량, 정보, 동료 간 압력, 약질의 회사가 질병의 원인이 되는 것을 방지하는 관계망을 만들고, 사회화하는 네트워크들이 성립됐다.

20세기와 21세기 사이에, 19세기의 사진술로부터 20세기의 영화로의 도약과 비슷한 진화를 의학이 경험하는 것을 지켜보는 것은 흥미로웠다. 이전에는 돌보는 사람/ 의사는 주로 환자와의 상호작용의 시간과 테스트를 통해서 자료를 획득했다. 즉 “사진”의 시기이다. 그리고 나서 다양한 인간 기능에 관한 자료로의 접근은 시간을 따라서 진보하는 것을 가능하게 하는 “움직이는 사진” 같은 진단을 가능하게 하는 (그래픽 디자인 소프트웨어에서 사용하는 것 같은) 층의 중복 체계를 통해 관찰된 일상의 생활과 결합했다. 역사적 과정으로서 질병과 건강을 인지하는 것은 나이 든다는 것과 “자연적”이란 무엇인가와 같은 중요한 개념을 바꿨다. 중세시대 사람은, 30살에 이빨이 빠지고, 피부 질환이 생기고, 죽는 것이 “자연스런” 것이었다. 이 각본은 더 나은 위생으로 인해 변했다. 오늘날, 우리는 노화와 질병은 동의어가 아니고, 질병은 오랜 삶보다는 건강치 못한 삶의 귀결이라는 것을 깨달았다.

## 6.2042년의 건강, “난센스학”의 전망으로부터

요즘, 우리 “nonsensologuers” 는 혼란스럽다. 병원의 일은 어디에서 시작하는가? 그리고

어디에서 끝나는가? 이 혼란은 삶과 우리의 관계에서 배양된 다수의 질병들을 관찰하면서 발생했다. 그러므로 병은 복잡한 도시, 많은 집들, 작업장(잘 알려진 “nonsenologue”이자 우리의 뛰어난 동료인 Ferrara 박사에 의해 잘 진단된 것처럼 어른들이 억류되어 있는 장소) 같은 곳에서 훨씬 일찍 시작됐다. 공립, 사립 병원의 응급실을 단 한 번 방문하는 것으로도 우리가 일상에서 직면하고 거기에서 내려지게 되는 사회적 문제들의 엑스레이를 얻는 것은 충분하다.

이전에는 지속가능성에 관해서 지금처럼 많이 얘기하지 않았다. 소위 지속가능성은 어디에서 시작하고 끝나는가? 틀림없이 이것은 삶과 우리의 관계의 질에서 시작한다. 우리들 각자는 시작점이다. 나는 나 자신을 보고, 듣고, 알고, 받아들인다. 그래서 나는 다른 사람을 보고, 듣고, 이해하고, 환영한다. 만약 오늘날 지구가 위협받는다면, 이것은 우리가 우리 스스로에게 해야 할 것을 우리가 지구에게 하기 때문이다. 우리는 지구를 나쁘게 대한다. 우리는 우리 안에서 신장해야 할 것을 바깥 세계에서 재생산한다! 위대한 간디가 말했던 것으로 돌아가자. “세계에서 당신이 보기 원하는 변화를 자신에게 스스로 하라” 그리고 우리는 상호의존적인 존재라는 것을 명확하게 선언한 지구현장의 시작부분을 한 번 더 읽어보라. 그럼, 이상호 연결된 지점으로부터 건강관리 분야에서 우리가 원하는 미래에 대한 생각을 시작할 수 있다.

우리의 인식을 개발하면서 우리는 때론 아이들과 젊은 사람들을 위한 교실로서 역할을 하기도 하는 집단 정원에 심은 것을 잘 먹고, 건강한 삶을 즐긴다. 그렇다. 음식 인지는 건강하고 맛있는 요리법과 함께 지금 학교 주제이다. 이 활동에는 가족도 포함된다! 버려지는 음식 없이 모두가 잘 먹고 잘 산다. 이런 경향 때문에 농약산업은 스스로 유기농 기술의 전파자로 변화했다. 왜냐하면 대규모 농장은 사람들이 스스로 음식을 키우게 되면서 독점성을 잃어 버렸기 때문이다.

식습관의 전체적인 혁명은 집단적인 유희에도 변화를 만들었다. 많은 사람들이 함께 즐거움을 나누고, 이것이 삶을 더 좋게 만들었다. 즐거움을 함께하는 가족들은 더 지속적인 유대감과 돌봄을 만든다. 이웃 간에도, 이웃들이 모두 서로를 알고, 각각 돌봐주게 되면서 도시의 폭력이 믿을 수 없이 감소했다. 길과 공공장소가 있는 도시는 여가, 예술, 문화를 위한 공간으로 변화 했다. 이것은 모두가 매일 집단적 건강을 만들고 있는 것을 인식하는 건강하고 행복한 대중을 만든다. 학교의 모든 과목은 더 좋아지고, 더 조화롭게 하기 위해서는 어떻게 해야 하는가에 관한 것이다. 우리는 매 숨 쉬는 순간에 우리가 남기는 유산을 안다. 더욱이 숨쉬기 기술은 학교에서 처음으로 배우는 것 중 하나이다.

우리는 또한 작업을 하는 사람들의 관계에서도 대단한 변화를 봤다! 그렇다. 이제는 누구도 생존하기 위해서나 부자가 되기 위해서 일하지 않는다. 대신에 아름다움과 우아함의 경험을 거리로 옮기는 순회 예술가처럼 사라진 것으로 간주했던 기술들을 추구하는 작업 방법을 통해서 삶의 목적을 성취하기 위해서 일한다. 음악가, 시인, 조각가, 화가, 가수, 광대, 배우 등 모든 예술가는 대화, 논쟁, 토론, 생각을 자극하는 일상의 한 부분이다. 우리가 세상을 더 좋게 하기 위해 일하는 것을 선택한 이래, 일은 즐거움이고 명예로운 것이다. 우리 모두는 유쾌함으로 매일 우리가 창조하는 장엄함의 배우들이다.

그런 세상에서, 병원은 건강을 증진하는 센터가 됐다. 이는 사람들을 치료하기 위해 예술

을 사용했던 고대 그리스의 지식으로부터 생각해낸 것이다. 의사와 건강 전문가는 예술훈련을 받기 시작했다. 그래서 돌봄은 예술이 될 수 있었다. 듣기와 보기는 첫 번째 질서 원칙이다! 이것은 병원과 입원 개념의 전체적인 재정립을 일으켰다. 삶의 목적을 알고 나서, 의사, 간호사, 건강 전문가들은 매 환자와 만나는 것이 더 나은 인간존재가 되는 기회라는 것을 이해했다. 기술은 빠르고, 전이가 되지 않는 치료를 가능하게 했기 때문에 조화롭고 건강한 삶과의 관계를 만들 수 있는 시간이 생겼다.

2042년에는, 우리는 매일 사람들과의 만남을 축하하도록 배웠다. 왜냐하면 똑같은 사람은 한명도 없기 때문이고, 사람이야말로 과학이 아직까지도 완벽히 밝혀내지 못한 기적의 현상이기 때문이다. 축하하는 삶의 양식이 되었다. 우리는 다른 사람을 위해 더 좋게 하려는 강력한 의지를 위해 스스로에게 동기를 부여한다. 이것이 진정한 건강이다.

## 제6장 배움, 창조, 소통

“우리가 아이들에게 주는 비전이 미래를 만든다. 비전이 무엇인가가 중요하다. 종종 비전이 스스로 충족시키는 예언이 된다. 꿈은 지도이다.” - 칼 세이건

### 1.우리는 어디에 있는가? 시간 흐름의 또 다른 해석.

최근까지, 먼 과거에서 온 방문객은 우리의 빌딩들과 직업들을 인지하기 어려웠다. 하지만 학교는 즉각 알아차렸다. 너무 오랫동안 학교는 우리를 가뒀놓고, 격리하는 공간으로 남아 있었다-마치 아이는 불완전의 병에 걸린 것이고, 어른이 되면 치유가 되는 것처럼. 질병으로 간주하면서 우리에게 영향을 주는 나쁜 것이 있다. 바로 노화이다.

변화는 시간 흐름의 관념과 “청년기”(adolescere, 라틴어에는 두 가지 의미가 있다. 성장하다와 병들다), “유년기”(in-phonos, 음성 없이)와 같은 시간을 정의하는 단어와 시작됐다. 우리는 인생의 각 경과마다 하나씩, 세 가지 “청년기”가 있다는 것을 안다. 오늘날은 첫 번째, 두 번째 그리고 세 번째 전환이라고 부른다.

한때 유년기라고 알려졌었던 단계는 잠재적인 것인 Potentia 단계로, 모든 종류의 세부적이고 적합하며 안정된 정보가 받아들여지는 때이다. 결국 모든 것이 시작하는 단계이다. 어린 사람은 어리석고, 중요치 않고, 우수하지 않다고 생각했던 시대에 밀어졌던 것과는 반대이다. 우수성과 다양성은 보장되었다. “아이를 교육하기 위해서는 전체 마을이 필요하다.”는 아프리카 속담처럼 실로 아이들은 모두에 의해 돌봐졌다.

첫 번째 전환 이후(아주 흥미롭게도 이것은 13~31세에 지속된다) 아이를 키우고, 작업 단계를 강화하는 Frutificare 단계가 온다. 이것은 더 이상 어렵지 않다. 왜냐하면 자율성은 격리와 동의어라는 생각은 폐기됐고, 오늘날 집안일과 일상은 공유된다. 주로 동양에서 기원한 상호 돕는 문화에 영감을 받아서, 가족과 친구들은 (다양한 형태로) 젊은 fruitifiers에

의해 수행된 시도와 가사를 협동한다.

50대의 두 번째 전환은 지속가능성을 향한 이동에서 핵심 역할을 한다는 것이 증명됐다. 기대수명이 증가한 이후 더 이상 시간은 멈추지 않는다. 오히려 아이들은 자랐고, 경력이 쌓였기 때문에 또 다른 삶을 시작한다. 남성 영향 운동의 진화는 남성갱년기의 거의 실제 하지 않는 연구에 의해 촉진된 이 단계의 더 나은 이해와 함께 이뤄졌다.

그들의 호르몬 변동(여성들이 평생 하는 것 같은)을 더 잘 이해함에 따라, 남성들은 덜 비난받게 되고, 더 편안해졌다.

성숙은 지금은 깊이를 추구하는 선택적인 단계인 Selectia로 불린다. 이전 단계는 양적인 것이고 “당신의 공간을 지배하는” 것이다. 이 단계는 “최고의 시간을 만들기”를 통해서 긴밀한 유대와 정련이 이뤄지는 질적인 단계이다. 그리고 활기와 경험이 함께 더해지는 때이다. 질병과 침체로 인한 재정적 지속불가능성과 일이 더 이상 견뎌내야 하는 고통으로 여겨지지 않기 때문에 “은퇴”가 없다. 우리는 좋아하는 것을 하기 때문에 최선을 다한다. 그리고 일은 우리에게도 좋다.

세 번째 전환은 우리를 돌봐주고, 우리가 축적한 지혜와 경험을 구하는 공동체로부터 환영받는다. 이 단계는 배포하는 시기이기 때문에 Distributie라고 불린다. 오늘날의 세대상호간 교환이 우선됨에 따라서, 지금은 노인의 지혜가 아이들을 양육하고 안내하는 시기이다. 젊은이는 그들의 기술을 배우는 동안 노인들에게 새로운 것을 알려준다. 노화가 피할 수 없는 황폐를 불러온다고 믿어졌을 때는 노인들이 무시되었었다. 하지만 노년기가 인생을 통해서 얻어진 모든 것을 배포하고 퍼트리는 시기라는 것을 깨닫고 나서, 역학은 반대로 됐고, 안정적인 훈련이 요구됐다. 우아하게 나이 드는 방법에 대한 학과는 50부터 100세까지의 삶의 질을 보장하기 위해 일찍 시작한다. 먹기, 동작의 규칙, 정신적 도전, 미적 즐거움, 새로움의 추구, 긍정적인 사고 즐기기, 관계 배양하기 학과 등이 있다.

과거에는, 사람들이 15세에 결혼했고, 40대에 죽었다. 우리는 빨리 성장하도록 압박되었다. 도교와 다른 동양 전통들은 삶의 단계는 7x4의 순환에서 측정된다고 말한다. 유년기/Potentia는 28세까지, 청년/Frutificare는 56세까지, 완숙/Selectia는 84세까지, 노년기/Distributie는 112세까지이다. 우리는 이것에 거의 근접했다.

시간의 경과에 대한 인식이 변하면, “배우기와 가르치기”의 관념도 변한다. 각 전환은 적절한 지식과 창조성을 요구한다. 우리는 항상 창조하고, 배우고, 가르친다.

## 2. 융합: 예술+ 과학+ 경제+ 사회+ 기술+ 환경

우리는 인생의 모든 신분, 나이, 장소, 시간에서의 배우기, 창조하기, 소통하기에 대해 말하고 있다. 이 활동들이 매일 통합적으로 진행될 때, 새로운 어휘들이 요구된다. 형태의 중복과 다차원성의 진보적 획득은 약어의 진화에서 이해 될 수 있다.

정보기술(IT)로부터 소통이 가미된 정보기술(ITCs)로, 그리고 나서 이것이 과학, 기술, 사회(STS)로, 다시 예술이 더해져서 ASTS로, 마침내 오늘날 우리는 ASESTE를 얻게 됐다. 예술, 과학, 경제, 사회, 기술, 환경 등의 단어는 4차원을 포함한다는 것은 주목할 만하다. 아주 긴 이름은 이미 동사와 부사가 됐다. “이 사업은 D/환경을 심사숙고하지 않았다”를 우리는 “이것을 asestetize(4차원적으로 만든다.)해야 한다.” 아니면 “대단해. 이 사업은 뛰어나. 매우 ”asesteing”해(의미는 모든 4DxT 차원들을 망라하고 있다.)라고 말한다.

오늘날, 배우기, 조사, 창조성, 소통은 통합되어 있다. 그것들은 ASESTE이다. 이것이 아직

폭 넓게 알려진 어휘가 아니기 때문에, 우리는 우아한 단순성에 기인한 Educreative(교육창조) 같은 그 당시 가장 통용되는 단어를 사용할 것이다.

### 3.교육창조(EDUCREATIVE) 과정의 각 층위별 도구들

유기적인 것과 생명모방적인 것에 대한 강조하는 현재의 관점이 어떻게 창조적 교육을 할 것인가? 이전 장에서 소개됐던 같은 주제를 우리 스스로가 이용할 수 있고, 우리의 본성과 주변 환경을 조직하는 규칙을 따를 수 있다. (그림11)

#### 층위1: 추진-전환

오늘날의 과학은 인간을 특성화하는 것이 상징적 개념작용 능력, 배우기, 소통과 이것들로부터 파생되어진 창조라는 것을 보여준다. 인간 본성의 정수는 창조하는 것이다. 그 점에서 모든 전설이 “신성의 이미지와 유사성으로 창조되어진 것”으로서 인간을 말하는 것이 가능한 이유가 된다. 지속가능한 삶을 향한 운동은 개인으로서 그리고 사회로서 우리의 건강이 창조의 실제와 연관되어 있다는 것을 밝혀냈다. 진행 중인 변화는 삶과 자연의 최우선 특성이다. 그리고 우리의 특성이기도 하다.

하지만 우리는 끊임없는 난국 속에서 살고 있다. 우리의 문화는 지속적 운동인 변화를 위협하고 다루기 어려운 것으로 보았다. 만일 이것이 쉬웠다면 우리는 바꿨을 것이다. 하지만 바꾸는 것은 쉽지 않다. 습관을 바꾸는 것은 사람의 생각을 바꾸는 것보다 훨씬 어렵다. 일상의 경향은 우리를 방해하기도 하지만 지속하기도 하기 때문에 이것을 바꾸는 것은 어렵다. 이런 이원성은 우리의 몸에서 더욱 분명하다. 걸음을 내딛는 다리는 미래를 향해있는 반면에 우리를 지탱하는 다리는 현재에 있다. 결과는 불안정성이지만 동시에 앞으로 걷는 것이기도 하다.

변화에 대한 저항을 줄이는 것과 변화의 능력을 향상하기는 미래로부터의 회상을 이용하는 기억에 의존한다! 세 가지 주요한 방식이 사용된다.

☉결말의 모의실험 장치: 우리가 의식적이고 필연의 선택을 하도록 돕다.

질문의 선택에 따른 데이터가 주어지고, 그에 따른 결과를 보여준다. 예시: 당신이 잠시 동안 이중주차를 했다. 당신의 이중주차 때문에 얼마만큼의 교통정체가 일어나는가? 이 교통정체는 (4DxT 통화에서) 얼마만큼의 비용을 발생시키는가? 오늘날 이 모의실험장치는 고등학생들에게 주어진다. 왜냐하면 모든 사람들이 “선택”과 “결과” 과목을 수강해야 하기 때문이다.

☉현재 야만성의 기념물: 미래의 눈으로 현재를 본다.

우리가 과거를 돌아볼 때, 우리는 그 당시 행해진 야만성을 명확하게 본다. 그러면 현재 행해지고 있는 야만성은 어떤가? 진부한 태도들은 사실은 어리석다. 4DxT 자산의 낭비, 열정과 즐거움의 소비, 신뢰관계의 파괴, 즉 지속가능하지 않은 것? 받아들일 수 없는 것을 받아들이는 우리의 나쁜 습관을 멈추어야 한다.

☉예방의 사망기사:당신의 유산은 무엇인가?

4DxT 발자국보다 더 효과적인 것은 당신의 인생에 어떠한 증명이 남겨질 것인가를 묘사하는 신문 공지 같은 것이다. 알프레드 노벨의 실제 일화에 따르면, 신문사에서 그가 죽었다고 잘못알고는 폭발물을 생산해서 재산을 늘린 “죽음의 상인”으로 그를 묘사하면서 그의

죽음을 보도했다. 이것이 그가 노벨상을 만들게 된 계기이다. 누구도 예방의 사망 기사를 받고 싶어 하지 않기 때문에 이것이 약간의 공포를 만들어 냈을 때가 시기이다. 그럼에도 불구하고 이것은 효과적이다.

ASESTE(예술+ 과학+ 경제+ 사회+ 기술+ 환경)와 교육창조(Educreative) 추진의 욕구는 즐거움으로부터 온다. 무엇이 제안되건 간에 다양하고 즐거워야 한다. 다양함은 현대 생활의 특징이고, “차이로부터 진화가 발생하기” 때문이다. 유명한 다윈의 인용은 오늘날 개인, 사회, 국제 관계에 적용된다. 차이는 더 이상 문제나 위협으로 인식되지 않는다. 차이들의 결합은 삶의 기본이고, 마치 삶처럼 역동적이고 창조적이고 가슴이 두근거리고 건강하다. 우리는 다양성이 창조와 사람들 사이의 조화로운 공존의 열쇠라는 것을 알고 있다. 예를 들면, 같은 나이와 태도를 가진 사람들을 같은 공간, 같은 시간에 모아서 같은 내용을 가르치는 조립공장 같은 교육의 시대는 오래전에 끝났다.

ASESTE(예술+ 과학+ 경제+ 사회+ 기술+ 환경) 다중 공간은 현재의 세대를 아우르고, 그들 내부에서 “하드웨어”와 “소프트웨어”가 이동하고 적응되어진다. 벽과 가구들은 규격화 되어 있고 다양한 색깔로 되어있어서 각 활동의 형태에 따라 새로운 배치를 한다. 내용은 맥락과 참가자의 선택에 따라 달라진다.

우리는 심각함은 지루함의 동의어라고 생각한다. 반대로 더 즐겁고 기쁠수록 의지와 참여가 더 커진다는 것은 명백하다. 지식은 미학적 동원의 결과이다. 단어의 기원은 느낌과 감동이다. 기쁨은 분석에 앞서야 하지만 일반적으로는 분석이 기쁨에 앞선다. 우리는 예술작품을 즐기는 기쁨을 발전시키기 전에 분석하는 것을 배웠다.

이해하기 위한 욕구는 느낌과 감동에 의해 자극되어야 한다. 아는 것과 기호 사이의 연결은 그들이 모두 혀-기관 또는 언어-의 방식으로 실험되고 전파되었다는 사실에 의해 드러났다. 창조교육은 지식, 기호, 정보, 경험의 포용에서 발생했다. 배우기가 기호로부터 분리됐을 때 결과는 참혹했다. 학교에 몇 년 다닌 뒤에 젊은이들은 여전히 기능적 문맹자인체로 사회에 나왔다. 형용사, 종속절, 명사, 구가 무엇인지를 암기하는 식으로 언어를 배우는 것은 효과적이지 않다. 신문을 만들거나 각본을 쓰기위해 언어를 사용하도록 자극되어 질때 적절한 언어를 사용할 수 있었다.

교육창조에서 기호와 즐거움은 우선순위에 있고 그것이 목적이다. 활동의 임무가 명확할수록 그것의 이용도 나아진다. 예술작품 즐기기, 관점 확장하기, 감성 다듬기, 언어 다루기가 목적이다. 기하학을 이해하는 것은 -우리가 중첩된 층위로 되어있는 인생의 다양한 측면을 “읽을” 때 중요한- 추상적인 생각을 개발하기 위해서이다. (그림12)

## 층위2: 감각-지각되어진 것이 이해된다.

만약 우리가 평범한 일상 표현의 설명적인 의미를 낭비하지 않는다면 많은 것들이 더 단순해 질 수 있다. 단순히 “사랑스러운” 이란 단어에 주의를 기울이는 것만으로도, 우리는 이것이 사랑받기 쉬워진다는 의미인 것을 즉각 이해할 수 있다.

너무 오랫동안 우리는 머리를 향해 가는 길은 심장을 통해서라는 것을 잊은 채 이성엔 신하면서 몸과 그 감각을 버렸다. 마치 감각이 덜 중요한 것이라고 치부해버렸다. 하지만 인간은 의외로 백억 분의 일 그램의 사향 냄새를 맡을 수 있다. 포트 와인의 시음자는 한번의 실수도 없이 500가지의 다른 샘플을 구별할 수 있다. 만약 우리가 느끼지 않는다면, 경험에 의미를 줄 수가 없게 되고 정보는 빈곤해진다. 그러면 감각은 어디에서 발생하는가?

그것은 몸이다. 몸이 수세기동안 이야기의 악역으로 여겨져 왔다는 것은 매우 놀랍다.

감각을 통해서만 우리는 우리 스스로와 세계를 느낄 수 있다. 그리고 육감은 오직 다른 오감으로부터만 개발됐다. 이것이 발생하는 것은 몸이다. 그렇기 때문에 몸은 지속가능성을 향한 도약을 위해 중요하다. 몸은 우리의 첫 번째 본성이고, 가장 큰 자산이며 우리의 시작점이다. 변화는 안에서부터 밖으로 발생했다.

세기 초의 생활 방식은 모든 종류의 탈감각화와 마비로 이끌었다. 실로 10년대 말에 우리가 얼마나 심각하게 마비되어 있었는지를 깨닫게 되었을 때, 우리는 과거와 결별 할 수 있었다. 이 시기의 기록들은 매우 유쾌하다. 지난 세기의 60년대와 70년대의 그것처럼 모든 종류의 감각 경험이 돌아왔다. 공원에서 눈을 가린 채 길을 가면서 나무를 껴안고 있거나 이웃을 잡은 채 냄새를 맡고 있는 집단을 쉽게 볼 수 있다. 노인들이 가장 즐겨워하는 감각기관 놀이터가 만들어질 때까지, 선의 인식과 표현은 모든 기업과 교육기관에서 행해졌다.

이때가 (소비하기위해) 소유하는 대신에 모든 종류의 향기, 직물을 (즐기기 위해) 경험해 보고, 활동적이고 심리적인 경험이 제공되는 경험 가게가 나타났을 때이다. 가게의 진화를 되돌아보는 것은 가치 있는 일이다. 포장이 과하게 되고 있다는 것을 깨달았을 때 포장하지 않는 판매 방식을 다시 도입했다. 포장되지 않은 향신료 상자의 냄새를 맡고 바라보는 것은 즐겁다. 곡물 포대 안에 손을 담가보는 것도, 항아리에 채워지는 액체의 팔팔거리는 소리를 듣는 것도 즐겁다. 오늘날의 매우 세련된 경험 가게에는 영감의 원천들이 있다. 호화로운 범주(양털부터 부드러운 캐시미어까지 자기 몸에 둘러보기, 샤넬 넘버 500 한정판 냄새 맡기, 해저에서 인양된 스페인 금화의 부딪히는 소리 듣기)도 있고, 과격한 스포츠 범주(땀범벅인 스모선수 껴안기, 10cm 혈을 신고 빗속에서 택시 뒤에서 달리기)도 있다. 특히 먹고 마시기가 대도시에서 주요한 여가 활동이었다는 것을 보여주는 비만 근절 캠페인 이후에 다음단계로서 촉감식당이 도입됐다. 미식학을 대체하여, 친구들과끼리 모여서 정밀함과 다양함의 촉감 경험을 하는 촉감학이 인기를 얻었다.

마취에 대한 대비적 요소로서 함께 작용하는 여러 감각인 공감각이 있다. 공감각을 통해 문명화의 이동에서 매우 중요한 의식과 인지의 상태를 확장한다. 이전에 우리는 조건 때문에 배웠고, 고통으로 강요될 때 변했었다. 오늘날 우리는 자발적으로 배우고 변화한다. 우리 인식의 레퍼토리를 확장하는 것을 통해서 의미의 레퍼토리를 확장했다.

만약 삶이 운동, 창조, 확장이라면 반대는 마비, 모방, 수축이다. 우리는 두려움을 멈출 때 진화한다. 왜냐하면 두려움은 창조, 변환, 협동, 협력의 가장 큰 적이기 때문이다. 불신, 비난, 비판, 질시, 조롱받는 것에 대한 두려움, 상실의 두려움, 실패에 대한 두려움 등은 변환 과정을 방해한다. 왜냐하면 그들은 경험, 지식을 막고 그로인해 이해를 막기 때문이다.

두려움으로부터 신뢰로의 이동은 힘든 일이다. 어쨌든 두려움과 분리를 조장하는 문화는 천년동안 우리와 함께 했었다. “바이러스의 전파”만큼 평범한 것이 “**항두려움의 전파**”이다; 어떤 행동이나 활동을 할 때 스스로에게 물어보라. “이것이 자신감을 강화시키는가 아니면 두려움을 확산시키는가?” “삭제” 다음으로 모든 종류의 소통, 교육, 창조에 스며든 두려움을 치유하는 과정인 “두려움 없애기”가 왔다. 명백하게 긍정적인 결과들은 분명한 느낌을 만드는 성공의 증언을 한다.

ASESTE(예술+과학+경제+사회+기술+환경) 활동에서는 경험을 할 시기에 양도, 신뢰, 개방, 대담함이 다뤄졌다. 경험은 종합의, 전체의 순간이다. 분석은 오직 다음의 단계에서만 발생한다. 바로 경험한 것으로부터 이익을 얻기 위한 성찰의 단계이다.

### 층위3: 감정-상태의 변화

세익스피어의 유명한 경구 “사느냐 존재하느냐? 그것이 문제로다” 이렇게 됐을 것이다. 바람직한 세계를 향한 첫 번째 단계중의 하나는 “산다”와 “존재한다” 사이의 커다란 차이의 인식이다. 우리의 특성들(똥똥함, 우울, 부끄러움)은 살고 있는 특징인가 아니면 존재하는 특징인가? 전쟁은 피할 수 없는가 아니면 피해질 수 없는가?

판타지와 상상은 일들이 어떠해야 하는가에 대한 암시를 준다. 즉 과정을 제안하고, 잠재력을 드러낸다. 지식과 경험은 일들이 실제 어떤지를 보여준다. 진단하고, 가능성을 한정한다. 자연에 있는 모든 것이(우리도) 순환하고 변화하고 있다는 것을 인식할 때, 우리는 지속 가능한 정신과 습관을 채용한다. 어떤 것들이 단지 살고 있는 것이 아니라 존재하는 것을 인식할 때, 상태의 변화는 가능하다는 것을 알게 된다. 그러므로 우리는 지속가능성의 상태였던 곳으로부터 이동할 수 있다.

마비에서 행동으로, 생각에서 실제로, 잠재력에서 실행으로, 개인적에서 협력적으로 이동하라. 우리의 문화는 상태의 변화가 가능하고, 필요하다는 것을 인지하지 못하기 때문에 지속 가능하지 않다. “존재하다”로부터 “살고 있다”를 구분하는 것에 실패한 것은 살고 **있다**와 **관계되는 정적인 무엇을, 존재하다와 관계되는 동적인 어떻게** 사이의 분리 때문이다. 당연하게도 우리는 우리 스스로를 실제와 절차(어떻게)보다는 이론과 결과(무엇을)에 더 집중했다. 하지만 어떤 것을 아는 것(이론)은 그들을 이해하는 것(이론+실제)과는 같은 것이 아니다. 우리는 과학기술의 원래 의미-예술과 기술-에 따라서 기술을 발전시키는 것으로 난국을 타개했다. 확장된 개념은 “하드”와 “소프트” 기술, 유형과 무형, 이론과 실제, 아는 것과 이해하는 것을 포함했다.

그리고 나서 상태의 변화를 촉진하기 위한 소프트 기술을 발전시켰고, 이것은 대부분은 감정과의 접촉에서 파생됐다. 유머와 흐름을 관찰하는 것은 물과 물의 순환을 관찰한 이래로 초기부터 실행되었던 것이다. 감정과 유머는 우리 내부의 물을 통해 드러났다. 두려울 때는 건조하고, 흥분하면 축축해지고, 슬프면 넘쳐흐른다. 만약 자연의 물의 변화하는 상태에 우리를 비추본다면, 때때로 우리가 증기 같고 공기 같거나, 흐르고 내맡기거나, 안정적이고 얼어있는 것을 쉽게 볼 수 있다. 그렇지만 우리는 종종 정확히 반대로 행동한다. 우리는 얼음처럼 단단해야 할 때 증기 같고 모호하다. 아니면 흘러야 할 때 얼어있다. 위원회의에서 그룹이 되거나 결혼기념일에 얼음이 되지 않으면 아주 효과적이다.

이용되는 또 다른 기술은 앞에 말한 거의 이십년간 지속된 커다란 노력인 감정이입의 활성화이다. 오늘날 정서적이고 감정적인 기초 없이 과정 또는 변환을 배우는 것은 가능하지 않다. 우리는 감정이 우리를 움직이게 하고 동원한다는 것을 안다.

### 층위4: 생각하기- 융합과 유사함

이제야 우리는 생각하기에 상응하는 층위에 도달했다는 것을 주목하라. 이전에 교육적 과정은 내용, 정보, 생각 여기에서 출발했다. 오늘날 그들은 우리의 느낌에 의해 일하고, 우리의 감정을 동원하는 것에 훨씬 더 효과적이다. 왜냐하면 우리는 지식을 욕구하기 때문이다. 그리고 이것이 생각에 이르면 이미 견고한 기반을 가지고 있다.

우리 초기의 역사는 다음의 또는(or)들 사이의 선택에 의존해서 세워졌다. 가부장적 또는 모계 중심적, 과학 또는 종교, 이성 또는 감성, 지역 또는 세계, 경제 또는 인간주의. 종합적

인 이론과 실체는 우리가 경험했던 효과적인 전환을 촉진했다. 그리고 차이가 문제가 아닌 해결책이 되도록 했다.

또는(or)으로부터 그리고(and)로의 이동은 기능이 언어에 연결되어 폭넓게 적용된 다른 소프트웨어 기술이다. 또는(or)이 대화에 등장할 때마다 우리는 질문한다. “이것은 진실로 또는(or) 인가 아니면 그리고(and)가 될 수 있는가?” 예를 들어, “하프를 연주할지 또는 마사지에 집중할지 모르겠다.” 여기에 그리고(and)를 더하는 것은 손가락과 장단이 맞는 마사지를 위한 기술 같은 혁신을 초래했다. 근본적으로 강화된 융합 훈련으로서 훈련생들은 그들의 능력 향상에 따라서 벨트(belt)를 수여받는다. 모든 개인들은 숙달 정도에 따라 융합을 실천한다. 대규모 조정자(이전의 정부)에서 관리자로 활동하려는 사람은 융합 능력에서 검은 띠를 받아야만 한다. 왜냐하면 자원과 아이디어를 융합하는 기술은 협력의 기본이고, 비전과 행동은 협력과 연계되어 있기 때문이다. 배제 문화의 세기가 지난 후 마침내 우리는 포괄적인 방식에서 생각하고 행동하고 있다. 그리고 가장 원하는 것인 양 “배제”라는 단어를 남용하였던 소통의 과거 형태는 박물관에서나 볼 수 있다.

#### 총위5: 직관- 부분과 전체

지속가능성은 더 이상 부수적인 것이 아니다. 이전에 묘사됐던 실제-상호의존성과 협력적 일상의 다차원적 4DxT 전망-를 통해서 마침내 명백한 것을 단지 이해하는 것이 아니라 느낄 수 있게 됐을 때, 지속가능성은 실로 우리의 일상을 추동하는 문화가 되었다. **우리는 전체의 부분이다.** 아이는 아마도 이렇게 물을 것이다, “내 팔꿈치의 세포는 자신이 팔꿈치 세포라는 것을 알고 있나요? 이 팔꿈치 세포는 나와 도시, 나라, 지구를 이해하고 있나요?”(10)

우리의 유기체는 우리가 대우주를 이해할 수 있게 해주는 소우주이다. 우리가 본 것을 이해하는 것은 선택하고 행동하기 위해 중요하다. 우주를 이해하기(알기+실험)는 불가능하다. 하지만 만약 부분이 전체를 포함하고 있다면-유전자, 차원분열도형, 입체영상법칙에 의해 보이는 것처럼-, 자신을 이해하는 것이 한 방법이다. 이것은 순전히 뛰어난 철학만은 아니다. 이것은 형태와 기능이 자신 그리고 비슷한 것을 반복하는 경향에 따라서 만들어진 자연의 기능적 원리이다.

이러한 유사함의 인지는 이해를 촉진하고 그에 따라 선택과 행동을 조정한다. 수세기의 분석적인 문화와 교육 이후에 마침내 우리는 종합적인 역량을 개발했다. 그리고 그 속에 융합의 관점이 있기 때문에 가장 필수적이고 단순한 부분인 유사점의 탐구를 증진했다.

삶이 점점 복잡하고 가속되어지는 만큼 종합적인 생각은 중요해졌다. 결정하기 전에 조용히 자료를 수집하고, 분석하는 것은 더 이상 가능하지 않다. 이성 너무 느리다. 직관을 개발하는 것은 필수적이다. 왜냐하면 불확정성의 시대에 조화롭게 행동하기 위해 필요한 관용과 민첩함을 얻기 위한 유일한 방법이 직관이기 때문이다.

우리는 전체의 부분이 되기 위해서 기초적인 “듣기”를 연습하기 시작했다. 볼륨댄스(오늘날 병원에서 가장 효과적인 형태의 세라피중의 한가지이다.)를 다시 하기 시작했다. 게다가 여성과 남성은 서로를 듣는 것을 배웠는데 이것은 21세기 초반의 감성의 위기를 해결하는데 큰 도움이 되었다.

대부분의 대중들에게서 잠복하고 잠재되어 있는 것을 개발하기 위해 모든 종류의 예술 작업의 급속한 발전이 있었다. 모든 종류의 몸 작업, 격투기, 요가와 내면의 우주와 접촉하도

록 요구되는 모든 것들, 모든 출처로부터의 신화들이 포함됐다.

#### 4. 교육창조(EDUCREATIVE) 공간에 대해서

교육창조, 교육소통, 교육문화, 교육여흥, 교육기술, 교육지속가능한, 교육창조적 공간(이전의 학교)은 우리가 겪고 있는 이 전환의 단계에서 망라해야할 모든 가능한 측면을 다루고 있다. 10년대 초반에, “환경 교육”은 우리가 수행하고 있는 전환 단계에서 처리될 필요가 있는 모든 측면을 다룰 수 없다는 것이 명백해졌다. 이때 이후 “지속가능성” 원리가 소개되었고, 나중에 “교육적 체계 지속가능성” 성립에 도움을 주었다. 점차 경제적, 정치적 체계에 발생한 것과 비슷하게 단순히 예전 방식에 적응하는 것은 충분하지 않다는 것이 명백해졌다. 적응하는 것은 결과를 가져오지 않았다. 지속가능성은 개념이고 실제인 다른 교육 모델이 필요했다. 이것이 정신과 습관을 변화시킬 수 있는 요소이다. 조화로운 선택을 하고, 그 결과를 인식하는 방법을 가르친다. 변화에 대한 욕구로 사람들이 깨어있게 하고, 그렇게 할 수 있는 역량을 키운다. 그리고 이 모든 것은 협력적이고, 다양하며, 즐거운 방식으로 이뤄진다.

물론, 이것은 한정된 지면에서 다루지에는 너무 긴 주제이다. 하지만 20년대에 다루었던 기술의 적어도 작은 일부분이라도 공유하는 것이 도움이 될 것이라고 믿는다.

#### 5. 미래를 돕기

하나. 새로운 운영 “체계”: 습관을 바꾸기 위해 정신을 바꾼다.

우리의 세계는 단순히 “환경”일 뿐만 아니라 “사회”이기도 하고 존재하는 모든 것은 상호의존적 관계를 가지고 있다는 개념으로부터 운영한다.

- ☉ 단순한 개념이 아니라 경험으로서 상호의존성을 느낄 수 있기
- ☉ 소속됨의 느낌을 개발하고 연결되어진 것을 느끼기
- ☉ 체계적이고 종합적인 사고를 개발하기
- ☉ 우주(대우주)와 우리안의 우주(소우주)에 공통된 기능적 원리를 찾기

둘. 공평한 조정: 유형/구조 그리고 무형/절차

모든 결과 또는 과정은 항상 유형/구조 측면과 다른 무형/절차 측면이 있다는 인식으로 운영한다. 그들 사이는 동등하고, 그들은 평형상태에 있다는 것을 인지돼야만 한다.

- ☉ 어떤 결과와 과정에서도 무형과 유형의 구성요소를 인지하는 능력을 개발하기
- ☉ 구조와 절차, 결과와 과정, 형태와 기능, 소유하기와 이용하기를 구분하기
- ☉ 언어와 지역을 통합하고 유기적으로 구성하는 “모뎀” 연결자가 되기

셋. 시간의 단계: 과거, 현재 그리고 미래

시간에서 과정들을 이해하고, 현재에 존재하는 모든 것이 과거의 산물이고, 미래에 발생할 것을 결정한다는 것을 인식하기

- ☉ 시간의 가치를 이해하고, 관리하며 즐길 수 있게 되기
- ☉ 시간 속에서 스스로를 발견하기: 과거를 이해하고, 현재에 살며, 미래를 전망하기

☉과정의 순환적인 본성을 이해하기

#### 넷. 과정과 가치에 있는 지속가능성의 차원들

사회적, 환경적, 경제적, 문화적 유산과 결과를 고려하는 부의 다양한 형태와 지속가능성을 고려하여 행동하기

- ☉삶의 모든 측면에서 사회적, 문화적, 환경적, 경제적 차원을 인지 할 수 있기
- ☉지속가능성의 네 차원에서 자원과 가치를 인식할 수 있기
- ☉네 차원사이의 균형에 따른 선택을 안내하기

#### 다섯. 지속가능성의 “어떻게들”: 돌봄, 신뢰, 잠재, 흐름, 협력.

각각의 “무엇”을 위해서, 이론이 실제로부터 유리되는 것을 막아주는 “어떻게”가 존재하도록 하라.

- ☉목적으로 “돌봄”을 우선순위가 되게 하기
- ☉자산이 되는 신뢰를 확보하기
- ☉존재하는 잠재성을 인지하고, 즐기고, 재결합하기
- ☉네 차원의 4DxT 흐름의 균형을 장려하기
- ☉협력적 환경과 관계를 창조하기

## 6.교육과 미래

“21세기의 문맹은 읽고 쓸 수 없는 사람이 아니라, 배우고, 배운 것을 버리고, 다시 배우기의 과정을 할 수 없는 사람이다.” 엘빈 토플러

새로운 세대가 그들이 원하는 미래를 창조하는 것을 배울 곳은 학교이다. 결국 우리는 과거에 관한 것을 배웠을 뿐이다. 미래를 배워보는 것은 어떤가?

시각적인 장면전환으로 지난 25년간을 되돌아 볼 때, 우리가 살고 있는 현재의 변화가 얼마나 거대한지 그리고 지금보다 더 빠른 속도로 발전할지에 대한 명확한 생각을 하는 것은 불가능하다. 우리는 AIDS가 없었고, 유전자조작식품도 없었고, 핸드폰도 없었고, 인터넷도 없었다. 복제양 Dolly, 911테러, wikileaks의 점령은 망상적인 상상의 결과처럼 보인다. 만약 현재의 경향이 가속화된다면, 이번 세기에 20세기보다 80배는 더 큰 규모에서 기술적 변화가 있을 것이다. 새로운 세계에 직면해서 학교는 무엇을 할 수 있고, 학습센터들은 80년대 Alvin Tofler가 예상했던 미래쇼크가 매우 격렬해지는 것을 피할 수 있을 것인가? 우리는 이러한 변화의 장점을 얻을 수 있을까?

**미래를 연구하기**- 사회의 분명한 측면은 시간에 대한 관계에서의 태도이다. 학교들이 미래에 다가오는 것에 대해 사람들이 준비하게 했는가? 분명히 아니다. 우리가 끊임없이 겪고 있는 변화는 만약 우리가 미래를 보는 것이 가능할 때 해결책으로 다듬어질 수 있다.

**새로운 인식의 실제들**- 수행된 연구들은 게임, 이동 장비, 중첩되는 이미지 등의 디지털 자

극들에 대한 끈임 없는 노출은 뇌와 뇌가 사물을 인식하고 정보를 처리하는 방식에 영향을 줄 수 있다고 밝혀냈다.

**잊어버리는 것을 배우기-** 산업화 시대를 이끌었던 전문가 시대의 종말이 다가오고 있다. 정보 시대는 위도의, 다목적, 다중의 측면을 요구한다.

**내부로부터 발생하는 학교-** 내면성을 다루는 학교는 없다. 이것은 마치 우리가 실제의 한쪽 면에서만 살고 창조적인 잠재성 전체를 버리는 것과 같다. 어쨌든, 우리는 완벽하다. 외부 세계(변화의 범위)와 내부 세계(상상의 정신적 범위)를 마주할 수 있는 유일한 종이다.

다음의 것들은 2030년의 하이테크 세계에서 교육을 위한 목적이 될 수 있는 가능성들이다.

- 적절한 시기의 지식과 배움
- 개인에 맞춘 교육
- 모의시험의 사용
- 감정적 불안과 정신 질환을 방지하기 위한 개인적인 배움 과정의 지속적인 평가
- 인식의 개발을 향상하기 위한 개인에 맞춘 영향
- 유전적으로 강화된 지성
- 사회적 조사를 위한 도구로서 세계 온라인 모의실험의 이용
- 지식 추구를 지원하기 위한 공공 소통의 이용
- 인공지능 이동장치
- 배움 과정을 도표화하기 위해 인간 시냅스의 완전한 도표화
- 더 오랜 기간 동안 성인의 뇌를 건강하게 유지하기 위한 방식
- 뇌 강화를 위한 화학
- 웹 17.0 - 체계화되고 의미론상의 구조로 자료, 분석, 토론, 포럼을 통합. 가상현실을 사용하고, 지적인 서비스시스템을 포함한 의미론상의 웹.
- 통합된 평생학습 체계
- 편견과 증오를 제거하기 위한 프로그램
- E-수업: 교사들을 위한 전자 지능 체계
- 극상의 인간 지능을 갖춘 컴퓨터
- 지능을 강화하기 위한 인공 미생물
- 도덕적 가르침과 새로운 측정기준의 적용(감성적 지능과 정신적 지능)
- 세계 두뇌: 세계 두뇌와 인간 의식의 새로운 단계를 형성하기 위한 방법에서 집합적 지식의 개발
- 종교간 그리고 문화간 연구
- 온라인 게임을 포함한 배움을 위한 게임의 이용 증가
- 지식 규격의 단위: 각 학생들이 원하는 것을 다운로드 할 수 있는 관리 도구들

이것들은 비용 문제, 정치적 이해, 새로운 교육적 역량에 직면했을 때 기득권을 잃게 될 기관들의 두려움 때문에 아마도 2030년까지 적용되지 않을 것이다. 이 모든 가능한 미래들은 가르치는 것과 배우는 것을 새로운 체계로 이끄는 전략적 통로의 전조이다. 이것들은 새로

운 교육 체계에서 교육을 받고 나타날 새 지도자의 등장과 함께 만이 가능한 지속가능한 경제의 전제이다.

## 7. 우리가 살고 있는 세계를 우리가 원하는 세계로 만들기

사람들을 결합시키고 지리적 거리를 줄이는 소통 기술들은 고대 Vedas에 의해서 예언된 시간과 공간의 억압자로 불렸다. 이것들로 차이를 어렵하고, 사회적 틈을 연결하는 것을 위해 일하는 것이 가능하다. 우리가 물려받았고, 긍정적이고, 구조적이고, 균형 잡히고, 공정하고 건강한 것으로 기쁘게 물려줄 이 세계의 상속자인 청년을 위해 그들과 함께 작업하기. 다시 생각될 것, 재창조될 것, 재순환될 것, 공유될 것의 명확한 신호를 주는 세계. 점차로 인간성을 찾는 세계. 이 임무를 수행하기 위해서는 창조하는 상상력, 지레작용을 하는 기술을 요구한다.

바람직한 미래는 우리의 후손을 생각하면서 우리가 매일 창조하는 것이다. 사회의 소수자인 사람들에게 더욱 평등한 기회가 주어질 미래. 지금은 사회의 희생자 또는 범죄자로 고려되는 소위 일반적 도시 청년은 기술과 현대 언어에의 접근이 증가할 것이다. 이처럼 묘사되어지는 대신에, 그들이 살고 있는 공동체의 실제, 세계에 대한 그들의 전망을 걱정하는 방식으로 묘사하고 둘러싼 환경을 변화할 수 있을 것이다. 우리가 바라는 세계에서는, 청년은 자신의 목소리를 내고 기회를 가질 것이다. 그들은 주역이 될 것이다. 왜냐하면 결국, 미래는 그들의 것이기 때문이다.

우리는 시민의식을 장려하는 문화에 대한 접근의 민주화와 새로운 기술이 대중매체의 내용과 미학뿐만 아니라 확장된 범위, 편견의 파괴, 차이의 축소 등의 중대한 변화를 일으킬 것이라고 믿는다. 이것이 비록 우리가 실시간으로 세계에서 발생하는 뉴스에 의해 범람되어지는 지식과 정보의 시대에 살고 있지만, 우리가 받는 이미지와 보도들이 여전히 대기업으로 구성된 소수의 손에 놓여있는 이유이다. 가난한 사람, 소외받는 사람, 억압받는 사람은 세계를 여론을 장악한 사람들의 관점에서만 볼 수 있을 뿐이다.

기업의 사회적 책임은 미래에 진보적으로 증가할 것이다. 소비자가 점진적으로 인지하고 덜 탐욕적일 때, 기업이 부를 추출하는 것을 넘어서 그들의 지식과 기술이 공동체에 쓸모 있게 만드는 경영윤리, 투명성, 환경과 지속가능한 개발에 대한 의지, 사회적 민간 투자, 사회적 행동이 기업의 생존을 위한 근본적 조건들이 될 것이다. 시민의 공헌은 상표 특성과 구입에서 큰 격차를 만들 것이다. 파워, 성공, 매력, 지위 등은 더 이상 판매를 위한 논거가 되지 않을 것이다. 이는 재활용, 재사용, 교환, 존중, 책임 등으로 대체 될 것이다. 기업은 지속적으로 고용인들 사이에서 자원봉사정신을 격려할 것이다. 기업은 인적 개발에 기여하는 사업을 수행하기 위해 고용인들을 위해 시간과 봉급을 지원하는 사회적 문제를 위한 휴가를 만들었다.

바람직한 미래를 위해서, 미래 세대에게 인간 사고와 행동의 부의 예를 보여줌으로서 이것들이 잊혀 지지 않게 해줄 인간성 가치 박물관이 만들어졌다. 관대함, 정직, 윤리, 사랑, 연대, 말, 신뢰, 미래 인간의 인간성을 보장해줄 모든 것을 가치 매긴다. 인간성의 가치를 보

존하고 보관하고 전파하는 것이 박물관의 목적이다. 왜냐하면 명예, 신념, 원칙, 의지, 영웅적 행위 등의 많은 것들이 급속한 소멸의 과정에 있기 때문이다.

이 훌륭한 실행에서, 이것들은 미래의 창조이다. 내게 떠오른 다른 아이디어는 미래의 생각 은행이다. 예를 들어, PEV(실험적인 비움을 위한 장소)는 매일 접수된 정보의 초과로부터 사람들을 완화시키는 곳이다. 그들의 표어는 “즐거움을 위한 제거”

같은 생각의 연장에서, 나는 PCS(소비주의 약화 장소)를 제안한다. 가까운 미래에, 소유가 아니라 존재를 중요하게 여기는 인식이 퍼질 것이다. 통제할 수 없고 충족할 수 없는 소비 욕구를 이해하고, 스스로를 자유롭게 하기 위해 사람들을 가르치고, 덜 소비하면서 더 나은 삶을 사는 새로운 방식을 배울 수 있는 지속가능한 삶을 위한 재교육 단위가 생길 것이다.

열정 휴가- 기업들은 집중, 반성, 생산을 요구하는 활동에 일시적으로 적절하지 않다고 말할 수 있는 사랑에 빠진 노동자에게 휴가를 준다. 기업은 세계가 침체되고 더 슬퍼지지 않고 매혹의 수준을 유지하도록 협력할 것이다.

더 나은 세상을 상상할 때는 한계를 두지마라. 이 모든 것이 단지 환상이고 꿈인가? 미래에 이것들이 이뤄진다고 생각해보는 것은 어떤가? 우리는 지금 시작해야 한다.

## 제7장 존재, 관계, 연결

“긍정주의는 더 나은 미래를 만들기 위한 전략이다. 미래가 더 나아질 것이라는 것을 믿지 않는다면 밝은 미래를 만들기 위해 나아가거나 책임을 질 수 없다.” 노움 촘스키

### 1.일 년 그리고 하루로 치환된 역사

시간 매개변수를 배치하기 위해서, 40억년의 지구의 역사를 100층 이상의 400미터가 넘는 빌딩 옆에 배치해보자. 그리고 나면 우리는 인류가 등장하는 것은 빌딩의 꼭대기 층의 일인 치 이내라는 것을 깨닫게 될 것이다. 우리는 삶의 혁명적인 역사에서 아주아주 최근에 나타났다. 아직 우리는 우리 주변의 세계를 변화시킬 수 있는 대단한 능력이 있다. 왜? 무엇이 이 능력을 우리에게 주었나?

무미건조한 센티미터로 언급했던 1,800,000년을 1년으로 치환해보는 또 다른 대조에서 이것은 명백해진다. 우리는 이 가상의 해의 12월 10일에 상응할 때까지 매우 느리게 진보했다는 것을 발견하게 된다. 이날 언어를 통해서 소통을 시작했다. 이때 이후로 이야기는 빨리 전개됐다. 24일은 동굴벽화, 초기언어, 상징적인 교환들이 일어난 구석기시대 혁명에 상응한다. 우리가 알고 있는 것처럼, 우리의 전체 역사는 1센티미터에 상응하는 가상의 해의 마지막 날에 일어났다. 예수의 탄생은 오후 2시이고, 신대륙 발견과 신문 발행은 저녁 9시 30분, 산업혁명은 저녁 11시, 그리고 오늘날의 우리 삶의 모든 것은 단지 31일의 자정 몇 분전이다.

이러한 유추로부터, 우리가 상징을 교환하고 소통하기 시작했을 때 문화적 존재가 되었고, 모든 것이 급격히 속도를 냈다는 것은 분명하다. 특히, 미디어나 ICT 같은 도구들의 이용에 의해 가능해졌을 때이다. 문화, 창조, 소통은 우리의 본성이다. 캥가루는 점프하고, 해조류는 광합성을 하고, 인간은 창조한다. 10년대 말에, 우리의 기념적인 무형의 것인 창조, 지식, 문화가 생물학적 존재로서 우리를 정의하는 성격이라는 가설을 폭넓게 받아들여졌다. 우리는 문화이고 창조이다. 그리고 이것들로 우리는 우리 주변을 변환한다. 물론, 언어나 문화를 가진 다른 동물이 있다. 하지만 우리는 언어, 문화와 놀고, 교환하고, 나누고, 번역하고, 혼합하고, 연결하는 기회가 있다. 그리고 이 모든 것에 자유의지가 더해졌다. 그에 따라 거대한 전환적인 잠재성이 지구상에 존재한 이 짧은 시간에 우리가 그런 변환을 촉진하는 것을 가능하게 했다.

무엇을 위해서? 이것이 질문이다. 각 사물의 목적을 아는 것은 우리의 지속가능성을 위한 전제조건이다. 우리가 지구의 사회적, 환경적 생태 체계 내에서 특정한 기능이 있을 수 있을까?

### 2.가이아, 살아있는 존재로서의 지구.

20세기 중반에, 인간은 달 위를 걸었고, 처음으로 시간당 107,000킬로미터로 돌고 있는 아름답고 푸른 지구의 전체 모습을 보게 됐다. 이 사진은 수천마디의 말보다 가치 있었고, 세계를 변하게 했다. 지구 밖 멀리에서 지구를 보는 것은 우리가 하나라는 관점을 갖게 했기

때문이다. 하나라는 책임감과 느낌은 생태적 인식의 진보를 일으켰다. 그리고 동시에, 제임스 러브록란 과학자에 의해 제안된 후 노벨상 수상자 린 마굴리스같은 다른 사람들에 의해 확산된 가이아 이론이 등장했다.

가이아란 이름은 그리스 신화에 나오는 최초의 어머니 신에서 유래했다. 이 가설에 따르면, 지구는 살아있는 존재이다. 왜냐하면 지구 생물권은 자신의 환경의 조건들을 생산하고, 유지하고 통제하는 능력이 있기 때문이다. 최근 수십 년간, 이 이론은 모든 살아있는 것들 사이에서 상호연결을 만들어내는 상호의존성의 연구와 실제로 크게 확장되었다. 아이가 묘사한 것처럼 “이것은 마치 모든 것이 수영장 같다. 그리고 이 수영장 안에는 어떤 것은 딱딱한 종이고, 어떤 것은 젤라틴 같은 것들인데 모두 살아있는 것들이다. 수영장 물이 움직이면, 모든 것이 움직인다. 작은 조각의 젤라틴이 움직이면, 모든 것이 움직인다. 다른 것이 하는 것을 모두가 느낀다. 다른 것이 느끼는 것을 모두가 느낀다.”

이것이 발생한 일이고, 우리는 느꼈다. 그리고 느껴진 모든 것이 느낌을 만든다. 우리가 느꼈을 때, 우리는 영향을 받고, 가이아 이론은 확정된다. 우리는 느끼고, 감지할 수 있다. 왜냐하면 우리는 모두 지구 주위에 실시간 정보와 소통의 층위를 창조한 웹, 소통 체계, GPS, 인공위성, 핸드폰으로 연결되어 있기 때문이다. 그리고 10년쯤 전에 우리가 가이아 이론을 다시 받아들일 때, 우리는 인간으로서 우리의 기능을 이해했다. 살아있는 존재의 진화에서, 신경체계는 마지막에 형성되는 것 중의 하나이다. 우리는 가이아의 신경 체계이다. 이것이 우리가 모든 것을 매우 빠르게 전환할 수 있는 능력을 갖게 된 이유이다. 이것이 문화, 창조, 지식이 우리의 본성인 이유이다.

이 관념은 거대한 유성이 떨어진 것보다 더 큰 영향을 미쳤다. 지구는 살아있는 존재이고 우리가 지구의 신경 체계이다. 얼마나 대단한 책임이고 기회인가! 결과적으로, 많은 것들이 명확해졌고 우리에게 많은 의미를 줬다. 이 짧은 시간동안 많은 변화가 있었다. 만일 우리가 신경 체계라면, 우리는 통합적인 연결과 작업이 필요하다. ICTs, 정보와 지식의 순환에 의해 만들어진 신경세포는 가이아와 그 과정을 느끼고 경험할 수 있게 한다. 우리 책의 틀을 지지하는 세 기둥이 여기 있다. 유형의 것+ 디지털 기술+ 협력.

연결된 전체의 부분을 느끼는 것으로 인해 인류를 괴롭히는 과거의 두려움, 고통, 전쟁, 광신을 초래했던 큰 사악함의 하나를 치유했다. 마침내 우리는 소속감과 환영받는 다는 것을 느낀다. 원시의 상실의 치유했을 때, 미래를 향한 길은 진실한 자율로 포장됐다.

변화를 위한 추동이 거기에 있었고, 거기에 목적이 있었다. 좋은 신경체계가 되는 것은 가이아와 그 창조물에게 어떤 일이 일어났는지 가능한 정확하게 느낄 수 있게 한다. 우리는 순환을 알고, 흐름을 지지하고, 시간을 이해하고, 정보를 순환해야 했다. 영향을 받자.

우리의 문화를 넘어서야 만이, 그것을 초월할 수 있다. 신경체계가 이유가 무엇이던 간에 다른 것에게 “전달하는” 것을 거부하는 신경세포를 갖는 것이 가능한가? 아니면 굶주리거나 비만인 신경세포는? 지속가능하지 않은 세계를 생산하는 습관과 정신에 빠지는 것을 방지하기 위해서 경향은 파괴돼야 한다. 우리의 정신과 습관을 어떻게 바꿀 것인가?

### 3. 초월적 문화

원칙의 융합은 습관과 반복의 막대한 힘을 드러냈다. 가장 많이 발생한 것에 우선 접근하는 구글 같은 검색 엔진을 통해서 이것이 명백해졌다. 검색 결과에 나타나는 영상은 가장 많이 보여진 것이다. 비슷한 것이 우리의 기억에서도 일어난다. 우리는 가장 많은 추천을 받은

것에 연계된 것을 기억한다. 같은 과정이 자연에서도 반복된다. 어떤 것이 더 많이 반복되면 더 많이 지속된다. 생물학자 Rupert Sheldrake(5)는 자연은 “습관”에 의해 운영되고, 자연의 모든 요소는 매트릭스로서 역할 하는 협력적 기억의 종류인 형태공명장에 기여한다는 것에 따라서 형성적인 인과 이론을 주장했다. 단순화하면, 사과가 둥글고 빨갭게 만들어 지는 것이 더 많으면, 사과는 둥글고 빨갭게 될 것이라는 것을 의미한다. 습관과 반복은 진화를 형성한다.

그래서 우리는 융합한다. 사람과 사람들의 언어는 우리 문화의 속박을 벗어나고, 우리 스스로를 눈뜨게 하고, 다른 감수성과 심광을 창조하기 위해 모든 기술-하드, 소프트 모두-을 이용하고 있다. 과일이 익는 것과 같은 어떤 변화는 적용에 의해서 발생할 수 있지만, 나비의 탈태와 같은 다른 것들은 오직 상태를 변화하는 것에 의해 일어난다. 소비자 지상주의적인 상태를 바꾸는 것과 기어 다니는 유충의 상태를 넘어서는 것은 피할 수 없는 것이 됐다. 반복을 버리기 위해서는 정신과 습관을 바꿔라. 이전에 우리는 고통과 실수를 통해서 배웠다면 지금은 선택과 즐거움을 통해 배운다.

우리는 유형의 것에 대한 강조를 버리기 시작했다. 그리고 모든 형태의 돈은 수단이지 목적이 아니라는 것이 아주 명백해졌다. 흥미롭게도, 억만장자는 더 이상 존재하지 않는다. 백만장자가 되려고 스트레스 받는 행위에 자신을 바치기 원하는 사람은 소수이다. 미래에는 재산을 축적할 수 없기 때문에 많은 노력에 비해 적은 결과만 얻게 된다. 그리고 잘 준비하지 못한 후손은 물려받은 재산을 빨리 탕진한다. 만약 모든 것이 위조이고 결과적으로 평범해져서 일반적인 것이 된다면 명품을 구입하겠는가? 백만장자와 길거리 행상이 입은 청바지가 별 차이가 없다. 진실로 가치 있는 것은 다른 본성이다.

감성, 배움, 경험, 창조, 돌봄이 목적이다. 나머지 것들은 단순히 수단일 뿐이다. 우리는 영혼과 명확한 의식을 위한 편안함, 감성으로 가득한 운택한 심장, 부드러운 접촉에 만족하는 피부, 사려 깊은 열정을 가진 기억 같은 내적인 평안을 추구한다. 우리가 개발했던 새롭고 배가된 가치들, 측정기준, 4DxT 지표들은 우리가 관계에 관한 것을 느끼도록 도왔다. 왜냐하면 이것들을 통해서 우리는 향상되고 진화하기 때문이다.

이전에는 귀족과 유명인의 삶이 주목받았었다. 오늘날은 일상만큼 놀라운 것은 없고 어떤 꾸며진 것도 일상의 삶이 제공하는 것에 근접할 수 없다는 것을 우리는 알고 있다. 사람들은 더 이상 미디어에 의해서 그들의 욕구, 의지, 좋은 믿음이 조작되는 것을 허용하지 않는다. 미디어는 많은 사람들이 그들의 삶과 그들이 하고 있는 것에 무기력 하게 느끼고, 사람들을 불행하게 만드는 조작 된 몸, 사람, 상황을 보여주는 것을 멈췄다.

첫 번째 르네상스는 우리가 지리적으로 통일됐을 때, 외부적 지식, 공간의 정복, 유형의 상품과 과정에 기원한 사회와 경제의 순간에 왔다. 두 번째 르네상스는 내부적 지식, 시간의 정복, 품질, 이해, 깊이, 무형의 것의 중심성에 기초한 새로운 경제와 사회, 지역과 분야 사이의 융합으로부터 왔다.

#### 4. 순환, 흐름, 규정

우리가 “시냅스화”하고 가이아를 느낄 수 있을 때, 또한 여러 4DxT 차원에서 흐름과 순환을 인지할 수 있고, 그들을 규정할 수 있다. 자연에서, 우리 안에서, 과정에서 확장과 수축의 반복인 진동에 의해 모든 것이 발생한다는 것을 주목하라. 이제 우리는 맥락에 따른 더 의식적이고 조화로운 방식에서 집중/단일 경향과 탈집중/다중 경향 사이에서 진동하고 선택

한다. 집중된 것이 더 이상 지배적인 것으로 불리지 않는다. 왜냐하면 권력은 그 자체로는 더 이상 흥미로운 것이 아니기 때문이다. **관심사는 이루고 있는 힘이고 존재의 힘이다.** 적자생존의 신화는 폐기됐다. 자연은 협력적이고 순환하고 유연하고 변환하며 상호의존 한다. 우리도 그렇고 결국 우리도 자연이다.

순환을 인식하며, 우리는 직관을 더 발달시켰다. 그에 따라, 공익과 상식에 따라서 더 빠른 결정을 했다. 우리는 주기와 각각의 일의 적합한 때를 탐지할 수 있었다. 시간은 서로의 리듬을 존중하여 스스로와 다른 사람을 위해 필요했다. 그것은 개인적, 전문적, 정치적 관계와 배움, 생산의 과정을 바꿨다. 명백히 메마르고 모든 것이 동면하고 발아하는 “겨울”에도 우리는 더 이상 괴로워하지 않는다. 우리는 더 이상 끝없이 풍족해지는 것을 원하지 않으며, 자연에서 영원히 성장하는 것은 없다는 것을 안다. 4DxT 경제와 사회에서, 성장이란 단어는 진화로 대체되었다. 그러면 진화는 무엇을 향하는가?

## 5. 예술적 인간

수세기동안 우리는 비판하고, 실수를 지적하고, 문제를 규정하는데 스스로를 매몰시켰다. 이 비판의 신랄함은 이것을 퍼트리는 사람의 지적 능력의 평가 척도였다. 하지만 신경체계를 형성하고 연결하기 위해서는, 우리는 서로를 사랑해야 한다. 각각의 사람이나 내용의 긍정적인 부분을 보려고 스스로 노력해야 한다. 존재하는 잠재력에서 작업하고, 이 책에서 제안한 것처럼 겁이 반이나 차있다고 긍정적으로 생각해야 한다. 우리는 우리 내부와 다른 사람들에게서 아름다움을 인식하기 위해서, 삶의 모든 상황에서 아름다움을 보는 강도 높은 훈련을 한다. 그리고 아름다움을 통해서 우리는 신뢰를 구축하는 가능성의 길을 닦아주는 명랑함과 즐거움을 얻는다.

우리는 인터넷을 잠시 중단하고 다른 사람들에게 우리를 집중했다. 다른 사람과 접촉하기 위한 “How Cool!”과 같은 실천된 기술은 듣기와 수용하는 것을 기본으로 한다. 이것은 그녀 또는 그가 멋진 사람이라는 것을 전제로 한다. 그리고 지구상에, 가이아의 피부라고 말해야 하겠다, 똑같은 인간은 없기 때문에, 이것은 사실이기도 하다. “다행이도 그리고 불행이도” 게임도 효과적이었다. 삶의 사실들에 대한 관점을 바꾸기 위해서, 그것들을 때로는 “다행이도”, 때로는 “불행이도”란 단어로 설명하는 것으로 충분하다. “더 나빠질게 있을까?” 게임은 모든 것이 상대적이고, 사람은 항상 대답해질 수 있다는 것을 이해하게 한다. 이 게임에서는, 무엇인가를 하고 싶지만 실패할까봐 두려워하는 사람이 자신의 현재 상황을 이해하게 만든다. 그러고 나서, 생각했던 것이 실제로 실패했을 때 맞게 될 상황을 비교하고 나면, 실패가 이끄는 결과는 현재 우리가 처한 상황과 다를 게 없기 때문에 실패해도 우리가 잃을 것도 두려워 할 것도 없다는 것을 알게 된다. 그리고 실천하기 위해서 노력을 하면, 적어도 그 사람은 얼마만큼이라도 진보를 하게 된다.

색깔, 형태, 소리, 움직임 그리고 (적어도..) 6개의 감각을 통해서 인지되어지는 모든 종류의 경험은 우리가 감동, 신뢰, 감성에 헌신 할 수 있도록 준비시켰다. 옷에 관해서는, 우리는 검정 정장, 청바지, 티셔츠를 버리고, 우리가 누구이고 매일 느끼는 것을 표현하는 옷을 조심스럽게 선택했다. 우리는 더 이상 익명성과 똑같음을 원하지 않는다. 오히려 우리의 유일함이 이해되고 보이기를 원한다. 도시 그리고 모든 것을 소통하고, 말하고, 자극되는 장소는 우리를 도왔다. 모든 것의 형태는 기능적이 되도록 조심스럽게 선택되었다. 창조의 색인 노랑, 전환의 색인 보라, 치유의 색인 녹색의 결합인 이 책의 색깔처럼. 그리고 브라질 문화

의 다양성, 명량함, 대담함에 경의를 표한다.

창조는 우리의 정수이고 본성이라는 것을 인식하면서, 우리는 모든 형태의 창조, 표현, 자신에 대한 지식, 접촉을 시행했다. 이것이 마약이 창조, 호흡, 접촉, 이동, 좋아하기, 전환, 발명 같은 모든 종류의 감각 경험에 의해 대체된 이유이다. 신경은 최고의 민감성과 인식으로 작업을 하는 것이기 때문에 공감각 10은 마취를 대체했다.

아이들은 배우기 위해서 놀고, 우리는 모든 형태의 사랑과 사랑하는 능력을 개발하기 위해서 놀이에 우리를 헌신했다. 우리는 이전에는 친구, 가족, 부부로 한정되어 있던 연대의 다양성과 정도를 확장했다. 남성은 여성으로부터 복잡함, 긴 관점, 돌봄을 배웠다. 반대로 여성은 남성으로부터 단순함, 집중, 명량함을 배웠다. 항상 너무 심각하고 때로는 지루한 여성들은 지금 놀이, 남성과 즐겁게 지내기를 배우고 있다. 함께 하는 것은 더 재미있어지기 시작했고, 시간을 보내기 위한 활동은 더 이상 많은 시간을 차지하지 않는다. 대신 지금은 세상을 재창조하기 위해 다른 사람이 좋아하는 것, 함께하게 하는 것, 함께 만들 수 있는 것을 찾아내는 놀이와 상호작용에 헌신된다. 다시 한 번 강조하면, 다양성은 문제가 아니라 해결책으로서 환영 받았다.

## 6. 두려움으로부터 현재까지

가이아로 불리는 창조물의 신경 체계로 변하는 것은 신뢰와 양도를 의미한다. 접촉과 연대를 성립함으로써 정보와 느낌의 흐름이 가이아의 각 부분에서 어떤 일이 일어났고, 가이아가 무엇이 필요하고, 무엇을 좋아하고, 요청하는지를 우리에게 말해 줄 수 있다. 우리는 이것이 사랑이라는 것을 깨달았다. 우리가 환영받지 않거나 소속되지 않을 때, 선택하는 우리의 능력을 인식하지 못할 때, 우리는 두려움으로 운영됐다. 신뢰의 환경과 연대를 만들기 위한 우리의 의지는 성공적이었다. 우리는 두려움으로부터 스스로를 자유롭게 했고, 사랑을 경험할 수 있다.

두려움이 신뢰로 바뀌었을 때, 미래와의 관계는 변했다. 이전에, 이것은 우리를 두렵게 했었다. 공포(그리스어 "pan", 모두라는 뜻으로 부터)의 원래 단어의 뜻은 모두의 두려움이다. 가능성들에 대한 거대한 두려움은 우리를 익숙한 경향의 반복에 정착하게 만들었다. 우리가 두렵지 않은 웅대한 즐거움을 발견했을 때, 우리는 스스로 다른 선택을 할 수 있다. 우리는 선협적으로 용서하고 수용한다. 우리는 각자가 그들의 존재, 맥락, 시간, 역량에 따라서 최선을 다하고 있다고 믿는다.

우리는 점차로 모델을 깨뜨렸고, 두려움을 버리고 신뢰를 하는 새로운 사람들은 다른 바람직한 세상의 탄생을 향해 한 걸음 다가갔다. 한 걸음 더, 한 걸음 더, 한 걸음 더. 각자가 믿고 지지하는 것의 확장을 위해, 신뢰의 흐름들이 창조되었고, 이것을 거부하는 것이 더 이상 가능하지 않을 때까지 흐름은 점차로 강력해졌다. 우리는 꿈이 더 이상 개인적이 아니라 협력적이 되는 곳을 향해 장벽을 뚫고 나아갈 수 있었다. 그리고 그들이 집단적인 의식화에 도달했을 때, 태도와 선택이 싹트고 비옥해 지기 시작했다.

예언자들에 의해 예견 됐던 변화가 일어났다. 하지만 이것은 세상 자체의 종말이 아니라 현 세계의 생각하고 행동하는 방식의 종말일 뿐이다. 다른 세상을 품고 있는 세상은 상태를 변화시켰다. 우리는 생존으로부터 삶으로 이동했다. 동물은 본능적이고 두려움에 반응한다. 신뢰와 사랑으로 추동되는 우리는 마침내 언어를 지배하고, 자유의지와 상식을 가진 종에 걸맞게 창조적이 됐다.

우리는 바람직한 세상을 창조하기 위해서 우리의 창조성, 자유의지, 상식을 적용한다. 무엇을 위해서? 바람직한 현재를 갖기 위해서.

미래는 복극성이자 컴퍼스이다. 이것은 마치 우리가 선택한 현재의 음색을 조율하고 들려주는 소리굽쇠와 같다. 이것이 지금 여기에 있는 동안 행복해 질 수 있다. 왜냐하면 과거는 지나갔고, 미래는 아직 오지 않았기 때문이다. 수년간 우리가 실천했던 인식을 위한 교육은 우리가 현재에서 시간을 즐기며 살 수 있게 했다. “F5를 주다”란 표현이 재현됐다. 우리가 과거를 잊고 미래를 두려워하지 않을 때를 “업데이트” 기능을 가진 컴퓨터기로 참조하게 하는 것은 적절했다. 모든 우리의 다름에서 “F5를 주다”는 현재를 더 즐기는 것이다. 그리고 민감한 신경으로서 우리의 임무를 더 잘 성취하는 것이다.

전쟁은 어떤가? 왜 우리는 전쟁에 대해서 말하지 않은가? 왜냐하면 이것은 더 이상 말이 되지 않기 때문이다. 이것은 무지의 결과였다. 오늘날 누구도 전쟁을 믿지 않는다. 2013년 대거품과 그 책임을 감추기 위해 만들어진 자료삭제 이후 얼마 안 되어 어떤 정부가 전쟁을 선동한 적이 있었다. 하지만 전쟁에 참가하도록 동원됐을 때, 사람들은 전쟁에 참여하지 않는 것을 선택했다. 그리고 누구도 전쟁에 가지 않는다면, 전쟁은 없다.

## 7. 바람직한 것과 그럴듯한 것

미래 시나리오는 일반적으로 그들이 현재에 있고 그들을 미래 속으로 투영한다는 조건으로부터 출발한다. 그들은 그럴듯한 미래를 찾는다. 하지만 우리가 현재의 조건을 바꾸고 다른 것들을 투영하기 원할 때, 무엇을 하는가? 현재를 무너뜨리고 바람직한 것을 꿈꾸라. 그리고 왜 우리는 바람직한 것은 그럴듯하지 않다고 믿는가?

그럴듯한 미래를 선택하라 그리고 이것이 당신이 원하는 것인지 스스로에게 물어보라. 만약 대답이 No 라면, 왜 바람직하지 않지만 그럴듯한 것을 고려하는가? 반대의 경우를 실천하고, 바람직한 미래를 생각하라. 그럴듯한지 스스로에게 물어보라. No? 그리고 이것이 바람직하다면 왜 시도하지 않는가? 일반적으로 우리가 만드는 모든 선택에서 발생할 수 있는 최악의 실패는 우리를 출발했던 같은 장소에 돌려보내는 것이다. 최악의 경우가 정확하게 이전과 같은 상황으로 되돌려지는 것이라면 왜 시도하지 않는가?

왜 안 되는가? 왜 그런가? 목적이 무엇인가? 이것은 무엇을 돌보는 것인가? 우리는 많은 별거벗은 왕(15)들을 보기위해 돌아보는 어린아이처럼 현명한 존재로 돌아갔고, 모든 것을 의심한다. 이제는 매우 예민해진 우리의 감각들은 인생, 사회, 경제의 어떤 영역에서든 이치에 맞지 않는 것을 명확하게 이해한다.

우리는 창조적이고 선택적이다. 우리는 모든 언어들을 다룰 수 있는 능력이 있다. 우리는 어떤 순간에도 우리의 미래를 창조한다. 이것은 아직 존재하지 않는다. 모든 것은 가능하다. 심지어 바람직한 것도.

미래를 잡고 있는 것은 무엇인가? 우리는 모른다. 하지만 우리는 냉철한, 메마른, 단일한, 대칭의, 차가운, 기계적인, 통일된 과거 세상의 비전들이 우리를 다르게 행동하도록 자극했다는 것은 안다. 우리는 방향을 바꿨고, 미래는 물질화되지 않았다.

다가오는 세상에 대해 우리가 아는 모든 것은 세상은 협력적일 것이라는 것이다. 협력 외에 우리가 원하는 시간, 자원, 질, 조화를 보장하는 다른 방법은 없다. 그리고 협력하는 것은 가능하다.

이 책에서 묘사된 많은 미래들이 실현될 것이다. 조만간. 안될 이유가 무엇인가?